

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KOMPUTER PEMBELAJARAN TARI BADUI UNTUK SISWA SMP
DI KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Puspita Melati
NIM 11209241038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**


HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Pembelajaran Tari Badui untuk Siswa SMP di Kabupaten Sleman” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, April 2015

Pembimbing I


Kusnadi, M.Pd
NIP. 196508131991011001

Pembimbing II


Titik Putraningsih, M.Hum
NIP. 196708291993032001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Pembelajaran Tari Badui untuk Siswa SMP di Kabupaten Sleman” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 5 Mei 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Wien Pudji Priyanto, M.Pd	Ketua Penguji		12 Mei 2015
Titik Putraningsih, M.Hum	Sekretaris Penguji		11 Mei 2015
Sumaryadi, M.Pd	Penguji Utama		11 Mei 2015
Kusnadi, M.Pd	Penguji Pendamping		11 Mei 2015

Yogyakarta, 12 Mei 2015

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Puspita Melati

NIM : 11209241038

Jurusan : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer
Pembelajaran Tari Badui Untuk Siswa SMP di
Kabupaten Sleman

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 22 April 2015

Penulis,

Puspita Melati
NIM. 11209241038

MOTTO

Jangan pernah menyalahkan hari dalam hidupmu! Hari baik memberikan kebahagiaan. Hari buruk memberikan pengalaman. Hari terburuk memberikan pelajaran. Dan, hari terbaik memberikan kenangan.”

-Anonim-

Ikhtiar menuju tawakal, dan berakhir keterharuan atas kesabaran.

-Penulis-

Pengetahuan tidak berakar pada fakta-fakta yang tertulis di dalam buku. namun pengetahuan berakar pada rasa ingin tahu.

Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil

-Mario Teguh-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rasa syukur saya haturkan untuk-Mu Tuhan pemilik alam semesta dan seluruh isinya. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya kecil ini kupersembahkan sebagai tanda terimakasih untuk:

- Bapak dan Ibu (Suseno Cahyono, S.Pd dan Ibu Budiani) tercinta. Tiada kata yang dapat Ananda ucapkan selain beribu-ribu terimakasih atas semua yang telah diberikan dengan penuh cinta, kasih sayang, pengorbanan, ketulusan serta doa yang tiada pernah henti terucap untuk membimbing Ananda meraih impian dan cita-cita.
- Kakak saya “Meilita Suci Anggraeni” yang selalu menemaniku ketika berada di rumah.
- Sahabat hatiku, terima kasih atas segala kasih sayang, perhatian, motivasi serta bantuan yang kau berikan. Kau hadir temani langkahku, seribu pinta di dalam doa. Semoga kami tetap bersama di dalam cinta
- Seluruh teman-teman PST angkatan 2011 atas canda dan tawa selama perkuliahan serta teman-teman di UKM Penelitian dan UKMF Limlarts yang tiada henti memberiku motivasi atas prestasi yang kalian torehkan.
- Dan pihak-pihak yang telah membantu saya baik moril maupun materiil.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Dalam penyusunan TAS ini penulis menyadari berbagai pihak yang telah banyak ikut membantu. Dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr Zamzani M.Pd Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
2. Bapak Wien Pudji Priyanto DP., M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni
3. Bapak Kusnadi, M.Pd, pembimbing I, yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Ibu Titik Putraningsih, M.Hum, pembimbing II, yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Ibu Wenti Nuryani, M.Pd, Ahli Media, yang telah memberikan bantuan dalam mengevaluasi media.
6. Ibu Sri Suprpti S.Pd, Ahli Materi, yang telah memberikan bantuan dalam mengevaluasi media dari aspek materi.
7. Seluruh siswa kelas VII C yang telah membantu penilaian media.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu pelaksanaan dan penyusunan TAS ini.

Penulis menyadari bahwa TAS ini masih banyak kekurangan, bahkan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga karya yang sederhana ini bermanfaat sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 April 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Hasil Penelitian	8
E. Spesifikasi Produk	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	
1. Pembelajaran Seni Tari di SMP	11
a. Pengertian Pembelajaran	11
b. Tujuan Pembelajaran Seni Tari di SMP	13
c. Karakteristik Pembelajaran Seni Tari di SMP	13
2. Karakteristik Siswa SMP	15
3. Media Pembelajaran Seni Tari	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Teori Belajar yang Mendukung Penggunaan Media Pembelajaran	17

c. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran	23
4. Multimedia Interaktif	27
a. Pengertian Multimedia dan Multimedia Interaktif	27
b. Multimedia Interaktif Berbasis Komputer	29
c. Prinsip dan Karakteristik Multimedia Interaktif	31
d. Kelebihan dan Manfaat Multimedia Interaktif	32
e. Prosedur Pengembangan Multimedii Interaktif.....	34
5. Tari Badui	38
B. Kerangka Berpikir	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	47
B. Desain Penelitian	47
C. Instrumen Pengumpulan Data	51
D. Uji Coba Produk	52
E. Teknik Analisis Data	54
F. Kriteria Kelayakan Produk	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Prosedur Pengembangan Multimedia.....	56
1. Pengumpulan Data dan Informasi.....	56
2. Perancangan Produk Multimedia Interaktif.....	59
3. Pengumpulan Bahan	73
4. Pengembangan Produk	74
5. Uji Coba Produk Awal.....	74
6. Revisi Produk.....	81
7. Uji Coba Lapangan	85
8. Produk Jadi	87
B. Pembahasan	87
C. Deskripsi Produk Multimedia Interaktif.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran	117

DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN.....	121

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Media.....	52
Tabel 2 : Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Materi	52
Tabel 3 : Kisi-kisi Lembar Evaluasi Siswa	52
Tabel 4 : Analisis Materi Kelas 7 Tingkat SMP	60
Tabel 5 : <i>Storyboard</i>	63
Tabel 6 : Analisis Data Penilaian Oleh Ahli Materi	76
Tabel 7 : Analisis Data Penilaian Oleh Ahli Media	78
Tabel 8 : Analisis Data Penilaian Uji Coba Kelompok Terbatas	80
Tabel 9 : Analisis Data Penilaian Uji Coba Lapangan	87
Tabel 10 : Hasil Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, Uji Coba Terbatas, dan Uji Coba Lapangan	88

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Persentase Kemampuan Daya Serap Manusia dari Penggunaan Alat Indra.....	21
Gambar 2 : Kawasan Pengembangan Teknologi Pendidikan dalam Konteks Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran.....	24
Gambar 3 : Langkah-langkah Metode R&D	34
Gambar 4 : Bagan Pengembangan Multimedia Interaktif	48
Gambar 5 : <i>Flowchart</i>	62
Gambar 6 : Soal Evaluasi Sebelum Direvisi.....	82
Gambar 7 : Soal Evaluasi Setelah Direvisi.....	83
Gambar 8 : Materi Sejarah Sebelum Direvisi.....	84
Gambar 9 : Materi Sejarah Setelah Direvisi	84
Gambar 10 : Proses <i>Loading</i>	92
Gambar 11 : Proses <i>Opening</i>	93
Gambar 12 : Animasi Foto Penari	93
Gambar 13 : Tampilan Visual Judul Media.....	94
Gambar 14 : Tampilan Visual Menu Utama.....	95
Gambar 15 : Tampilan Visual Petunjuk Penggunaan.....	96
Gambar 16 : Tampilan Visual SK dan KD	97
Gambar 17 : Tampilan Visual Tujuan	97
Gambar 18 : Tampilan Visual Materi Sejarah.....	98
Gambar 19 : Tampilan Visual Materi Kostum	99
Gambar 20 : Tampilan Visual Cara Pemakaian Kostum.....	100
Gambar 21 : Tampilan Visual Alat Musik	101
Gambar 22 : Tampilan Visual Syair Lagu	102
Gambar 23 : Tampilan Visual Materi Irian	103
Gambar 24 : Tampilan Visual Materi Ragam Gerak.....	104
Gambar 25 : Tampilan Visual Materi Video	105
Gambar 26 : Tampilan Visual Materi Video Tari Badui.....	105

Gambar 27	: Tampilan Visual Mengisikan Nama, Kelas, No. Absen	107
Gambar 28	: Tampilan Visual Introduksi	107
Gambar 29	: Tampilan Visual Soal Pilihan Ganda.....	108
Gambar 30	: Tampilan Visual Soal Isian Singkat	108
Gambar 31	: Tampilan Visual Soal Menjodohkan	109
Gambar 32	: tampilan Visual Soal Benar Salah	109
Gambar 33	: Tampilan Visual Jawaban Benar	110
Gambar 34	: Tampilan Visual Jawaban Salah	111
Gambar 35	: Tampilan Visual Profil	111
Gambar 36	: Tampilan Visual Profil Pengembang.....	112
Gambar 37	: Tampilan Visual Penutup	113
Gambar 38	: Tampilan Visual Animasi Penutup	113
Gambar 39	: Tampilan Visual Cover DVD	114
Gambar 40	: Tampilan Visual Cover DVD Case	114
Gambar 41	: Wawancara dengan Bapak Asrongi	200
Gambar 42	: Wawancara dengan Bapak Suwarji	200
Gambar 43	: Peneliti Mempresentasikan Produk Multimedia Interaktif	201
Gambar 44	: Uji Coba Ahli Materi	201
Gambar 45	: Peserta Didik Mencoba Produk Multimedia Interaktif	202
Gambar 46	: Uji Coba Kelompok Terbatas Menilai Produk Multimedia Interaktif	202
Gambar 47	: Uji Coba Ahli Media	203
Gambar 48	: Siswa Melakukan Penilaian Multimedia Interaktif pada Uji Coba Lapangan	203

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Silabus.....	121
Lampiran 2 : <i>Flowchart</i>	126
Lampiran 3 : Lembar Evaluasi Ahli Materi, Ahli Media, Uji Terbatas, Uji Coba Lapangan	128
Lampiran 4 : Analisis Data Hasil Uji Coba.....	144
Lampiran 5 : Panduan Multimedia Interaktif	154
Lampiran 6 : Materi Multimedia Interaktif	158
Lampiran 7 : Surat-surat.....	195
Lampiran 8 : Dokumentasi Kegiatan.....	199

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER PEMBELAJARAN TARI BADUI UNTUK SISWA SMP DI KABUPATEN SLEMAN

Oleh:
Puspita Melati
NIM 11209241038

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif pembelajaran tari Badui yang tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta layak dipergunakan untuk pembelajaran tari pada tingkat SMP di Kabupaten Sleman.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifannya. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan ini yaitu: (1) Pengumpulan Data dan Informasi, (2) Perencanaan Pengembangan Produk, (3) Pengumpulan Bahan, (4) Pengembangan Produk, (5) Uji Coba Produk, (6) Revisi Produk, (7) Uji Coba Lapangan, dan (8) Produk Jadi. Subjek penelitian ini adalah 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 5 orang untuk uji coba terbatas, dan 25 siswa untuk uji coba lapangan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner untuk ahli materi, ahli media, dan siswa calon pengguna. Teknik analisis data yang dipergunakan adalah teknik statistik deskriptif. Skor hasil penelitian dikonversikan ke dalam skala 100, media dianggap layak apabila skor rata-rata yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan siswa pengguna ≥ 75 .

Hasil penelitian menunjukkan dihasilkannya produk multimedia interaktif pembelajaran tari Badui untuk siswa di tingkat SMP yang dikemas dalam bentuk DVD dengan menggunakan *software* utama, yaitu *Autoplay Media Studio* 8. Hasil uji coba produk pada ahli materi, ahli media, uji coba pada kelompok terbatas, dan uji coba lapangan menghasilkan skor sebagai berikut. Dari ahli materi diperoleh skor 95,15, ahli media diperoleh skor 91,25, uji coba kelompok terbatas diperoleh skor rata-rata 80,09, dan pada uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata 82,22, pada skor standar seratus. Berdasarkan kriteria kelayakan yang sudah ditentukan, yaitu skor ≥ 75 , dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif berbasis komputer pembelajaran tari Badui ini layak dipergunakan untuk pembelajaran tari Badui bagi siswa SMP di Kabupaten Sleman.

Kata Kunci: multimedia interaktif berbasis komputer, siswa SMP, tari Badui, pembelajaran seni tari

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berdampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Pola kehidupan yang tadinya bersifat tradisional menjadi lebih modern. Adanya Teknologi informasi dan komunikasi hubungan antar manusia tidak dibatasi oleh jarak, ruang, dan waktu. Pengaruhnya pun meluas pada berbagai kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, penerapan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu faktor penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia. Melalui penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dapat diciptakan kualitas sumber daya manusia yang unggul, kreatif dan berdaya saing tinggi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan juga berdampak pada proses pembelajaran, yaitu pembelajaran yang biasanya dilakukan di ruang terbatas seperti kelas, berkembang menjadi pembelajaran jarak jauh yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran yang biasanya menggunakan fasilitas material/fisik seperti buku berkembang menjadi memanfaatkan teknologi komputer dengan fasilitas internetnya. Selain itu, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan menggunakan beragam sumber yang dapat memudahkan siswa untuk belajar.

Melalui keanekaragaman sumber belajar akan memudahkan siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga siswa dapat belajar sesuai karakteristik dan kemampuannya. Hal inilah yang menjadikan peran aneka sumber belajar khususnya yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi menjadi penting untuk mengatasi permasalahan kesulitan belajar pada siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, seorang guru sudah seharusnya menguasai dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan kondisi agar siswa belajar. Teori belajar behavioristik dijelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret dalam pembelajaran siswa. Menurut Thorndike dalam (Sugihartono, dkk: 2007), proses belajar merupakan pembentukan hubungan atau koneksi antara stimulus dan respons. Penerapan stimulus pada pembelajaran dapat melalui media pembelajaran yang berisi teks, gambar, animasi, serta audio. Dengan stimulus tersebut maka siswa akan meresponnya dengan baik karena sesuai dengan kemampuannya dalam menyerap materi.

Pendapat lain dikemukakan oleh Robert Gagne bahwa keterampilan motorik sangat diperlukan dalam pembelajaran yang membutuhkan keterampilan seperti halnya pembelajaran seni tari. Hal ini perlu, karena koordinasi anggota tubuh dalam merespon keterampilan seperti kecepatan, ketepatan, kelenturan, dan kelancaran gerak. Kegiatan tersebut akan berhasil ketika siswa melakukannya secara berulang-ulang melalui bantuan multimedia interaktif. Dengan mempelajari

multimedia interaktif siswa dapat mempelajari materi sesuai apa yang dikehendaki dengan menerapkan prinsip kemandirian dalam pembelajarannya diunduh dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_UNIT_3_0.pdf pada tanggal 12 Februari 2015.

Dalam upaya memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale (Molenda, dkk. 1996: 16) menggambarkan dalam bentuk kerucut yang disebut dengan kerucut pengalaman. Kerucut ini memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar siswa dapat diperoleh melalui perbuatan dan pengalaman sendiri, proses mengamati, dan mendengarkan yang dapat diperoleh melalui media tertentu. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyak pengalaman yang dipelajarinya. Berdasarkan uraian tersebut maka kedudukan media dan sumber belajar dalam proses belajar mengajar memiliki peran dan fungsi yang sangat penting, sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diraih secara langsung. Dalam hal ini media dan sumber belajar dapat digunakan agar dapat memberikan pengetahuan yang konkret, tepat, dan memberikan pengalaman langsung.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan teori belajar apapun, perananan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting. Dengan demikian, perlunya suatu perancangan pembelajaran yang mampu memanfaatkan jenis media dan sumber belajar yang sesuai demi berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Satu prinsip yang terpenting dalam teori ini, guru bukan sumber belajar utama, begitu pula evaluasi belajar bukan

hanya pada hasil, namun juga pada proses belajar yang dilalui siswa dalam mengorganisasikan pengalamannya.

Menurut Undang-undang Nomor 65 tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan disebutkan bahwa terjadi perubahan sebagai berikut:

“...guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber; dari pembelajaran verbalisme menuju ketrampilan aplikatif; pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat; pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.”

Terkait dengan prinsip-prinsip pembelajaran di atas, guru dituntut mampu menyusun media pembelajaran yang inovatif (dapat berupa media cetak, audio, media audiovisual, ataupun media berbasis komputer). Media pembelajaran menempati posisi cukup penting sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang perlu dipersiapkan guru dalam proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sebagai perantara yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa menjadi kebutuhan. Melalui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi akan diperkaya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks (cetak/elektronik), modul, *overhead* transparansi, *overhead projector*, film, video, televisi, slide, *hypertext*, dan web.

Pendekatan pembelajaran yang berbasis komputer dapat digunakan sebagai multimedia interaktif bagi siswa dengan menempatkan komputer sebagai piranti sistem pembelajaran individual, dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dirancang guru. Melalui media ini, pembelajaran sepenuhnya ada di tangan siswa (*student centre*). Dengan demikian,

peran guru berubah dari sumber belajar utama menjadi fasilitator, artinya guru lebih banyak sebagai orang yang membantu siswa untuk belajar.

Pembelajaran Seni Budaya di sekolah merupakan suatu proses pembelajaran yang mengembangkan kreativitas yang ada pada diri siswa. Hal ini karena pendidikan seni dilihat dari proses pembelajarannya, bukan hanya kepada hasil atau produk siswa. Salah satu mata pelajaran yang menuntut pengembangan diri adalah Seni Tari. Seni tari merupakan salah satu aspek Seni Budaya yang diajarkan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran Seni Tari menekankan pada aspek apresiasi, ekspresi, dan kreasi, dalam ranah pendidikan yang diuraikan menjadi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi pada 25 November 2014 di SMP N 2 Godean. Pembelajaran Seni Tari di kelas masih mengandalkan variasi metode belajar yang berpusat pada guru (*teacher centered*), seperti metode ceramah, imitasi, demonstrasi, diskusi serta penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional seperti media gambar, kaset dan *tape recorder*. Penggunaan metode pembelajaran seperti ini dirasa masih belum optimal. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran tari kurang menarik dan kondusif. Siswa cenderung bosan ketika mengikuti proses pembelajaran, karena tidak adanya motivasi dalam pembelajaran yang berakibat kurang maksimalnya hasil belajar yang dicapai. Selain kendala yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran seni tari, guru juga mengalami beberapa kendala antara lain kemampuan siswa yang beragam, waktu pembelajaran yang terbatas, dan kesulitan guru dalam mendapatkan media.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran oleh guru masih belum maksimal. Disisi lain peranan media sangatlah penting sebagai salah satu perangkat pembelajaran Seni Tari. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang. Media yang telah ada sebelumnya cenderung berupa video pertunjukan dengan kualitas yang kurang baik. Selain itu, tidak adanya video pembelajaran tiap ragam gerak tari, sehingga menyulitkan siswa dalam mempelajari tarian.

Terdapat beberapa grup kesenian tari Badui di Kabupaten Sleman yang saat ini masih eksis dikembangkan, diantaranya grup kesenian tari Badui Semampir dan grup kesenian tari Badui Sabilul Muslimin Nglengis Tempel Sleman Yogyakarta. Grup kesenian tari Badui Semampir merupakan cikal bakal perkembangan tari Badui di Kabupaten Sleman yang masih tetap menjaga adat tradisional gerak tari serta iringannya hingga kini, sedangkan grup kesenian tari Badui Sabilul Muslimin merupakan salah satu grup yang sudah melakukan pengembangan dalam bentuk tarinya baik dari gerakan, musik dan kostumnya. Selain itu, berbagai macam acara yang telah diikuti serta banyaknya media sosial seperti internet yang mendokumentasikan grup kesenian ini menjadikan grup kesenian Sailul Muslimin eksis di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif tari Badui dengan versi dua grup kesenian tersebut.

Pengembangan multimedia interaktif tari Badui ini diharapkan dapat mengurangi suasana statis, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, interaktif, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan

multimedia interaktif dapat diciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada siswa. Penelitian ini nantinya dapat menjadi koreksi bagi guru terhadap media pembelajaran yang selama ini digunakan, dengan tujuan agar memperoleh hasil belajar yang maksimal dari proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis komputer untuk pembelajaran tari Badui pada siswa SMP di Kabupaten Sleman. Dipilihnya tari Badui karena tari Badui merupakan tari tradisional yang berasal dari Kabupaten Sleman. Beberapa alasan lain pemilihan tari Badui adalah tari Badui merupakan tari berpasangan yang dapat ditarikan secara masal, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pola lantai, selain itu tari Badui merupakan tarian yang cukup mudah ditarikan pada siswa tingkat SMP karena memiliki ragam yang sederhana. Selain alasan tersebut, belum adanya media pembelajaran dengan materi tari Badui menjadi pertimbangan oleh peneliti untuk membuat multimedia interaktif pembelajaran tari Badui.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yakni bagaimanakah prosedur pengembangan dan bentuk produk multimedia interaktif pembelajaran tari Badui yang tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta layak dipergunakan untuk pembelajaran tari pada tingkat SMP di Kabupaten Sleman.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk multimedia interaktif pembelajaran tari Badui yang tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta layak dipergunakan untuk pembelajaran tari pada tingkat SMP di Kabupaten Sleman.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terkait multimedia interaktif yang membantu mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran seni tari untuk siswa SMP

2. Secara Praktis

a. Bagi penulis

Sebagai bahan pembelajaran sekaligus pemberian informasi mengenai media pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat digunakan mandiri oleh siswa SMP.

b. Bagi guru

Memberikan gambaran dan alternatif bagi guru mengenai pembelajaran seni budaya dengan pemanfaatan multimedia interaktif, dapat memudahkan dalam pembelajaran seni tari.

c. Bagi Siswa

Sebagai bahan untuk memotivasi dan memudahkan siswa dalam pembelajaran seni tari, sehingga akan meningkatkan prestasi belajar.

E. Spesifikasi Produk

Produk penelitian pengembangan ini dirancang dengan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Berbentuk multimedia interaktif untuk pembelajaran tari yang dikembangkan untuk siswa tingkat SMP kelas VII.
2. Multimedia interaktif pembelajaran tari Badui dikemas dalam bentuk *Digital Versatile Disc (DVD)*.
3. Format yang digunakan pada multimedia interaktif pembelajaran tari Badui ini dalam bentuk file exe.
4. Pengembangan multimedia interaktif tari Badui dikembangkan dalam bentuk multimedia berbasis komputer yang merupakan penggabungan teks, gambar, animasi, suara dan video, sehingga melalui media pembelajaran ini memudahkan pengguna dalam memahami pembelajaran praktek maupun teori.
5. Produk pengembangan ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah dalam belajar, karena disertai : a) Petunjuk penggunaan, b) Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar (SKKD) dan Tujuan c) Materi dalam media pembelajaran ini dilengkapi dengan sejarah tari, kostum dan properti, alat musik, syair, ragam gerak, video ragam gerak tari, dan video tari secara utuh.

6. Multimedia interaktif tari Badui dikembangkan dengan beberapa *software* yaitu *Autoplay MediaStudio 8*, *CorelDRAW X6*, *Adobe Flash Profesional CS6*, *Wondershare Quiz Creator*, *Adobe Photoshop CS6*, *Ncesoft Flip Book Maker*, *Audacity*, *Corel VideoStudio Pro X5* dan *Format Factory*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Seni Tari di SMP

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Nasution (2008) adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pembelajaran Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hal ini perlu diperhatikan bahwa konteks pembelajaran merupakan suatu proses. Makna pembelajaran dalam standar proses bercirikan: (1) pembelajaran adalah proses berpikir; (2) pembelajaran adalah pemanfaatan potensi otak; (3) pembelajaran berlangsung sepanjang hayat (Depdiknas, 2008: 15-18).

Pembelajaran sebagai proses berfikir menekankan proses mencari ilmu melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Dalam hal ini, pembelajaran tidak hanya menekankan pada pembelajaran mengenai materi, akan tetapi ditekankan pada proses memperoleh pengetahuannya. Dengan kata lain siswa dituntut untuk mengeksplorasi dan mengelaborasi sendiri serta mengkonfirmasi sesuai dengan proses berfikirnya sendiri.

Pembelajaran merupakan proses pemanfaatan otak secara maksimal. Otak manusia terdiri dari dua belahan yakni otak kanan dan otak kiri. Masing-

masing otak memiliki fungsi masing-masing dalam kemampuan tertentu. Sistem pembelajaran tidak hanya memanfaatkan belahan otak kiri yang merangsang kemampuan berfikir logis dan rasional. Belajar berfikir logis juga perlu diimbangi dengan kemampuan yang dapat mempengaruhi emosi seperti memasukan unsur estetika, mengembangkan kemampuan berbahasa, berfikir abstrak dan mampu memecahkan masalah. Dengan demikian pembelajaran sudah seharusnya mengembangkan kemampuan otak kiri dan otak kanan secara seimbang (Muktiani: 2008).

Pembelajaran berlangsung sepanjang hayat artinya proses pembelajaran merupakan proses yang berlangsung secara terus menerus. Hal ini memiliki pengertian bahwa kehidupan manusia akan dihadapkan pada keinginan untuk mengetahui suatu hal, keinginan tersebut dapat diperoleh dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan terus menerus.

Berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang dilakukan dengan sengaja oleh guru, siswa, dan bahan ajar untuk menciptakan sistem lingkungan agar terjadi kegiatan belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa dengan didapatkan kemampuan baru. Proses komunikasi tersebut tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran Seni Tari di SMP

Berdasarkan rumusan Standar Kompetensi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP) yakni mengapresiasi karya seni tari dan mengekspresikan diri melalui karya seni tari. Memiliki kompetensi dasar yaitu mengidentifikasi jenis karya seni tari berpasangan/ kelompok daerah setempat, menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari berpasangan/ kelompok daerah setempat, mengeksplorasi pola lantai gerak dari tari berpasangan/ kelompok daerah setempat, dan memeragakan tari berpasangan/ kelompok daerah setempat.

Sesuai Kompetensi Dasar di atas dapat disimpulkan pembelajaran Seni Tari secara umum memiliki tujuan yakni (1) agar siswa mampu menampilkan sikap apresiatif terhadap karya seni budaya, sikap apresiatif ini diperoleh melalui proses pembelajaran mengapresiasi karya seni tari mengenai keunikan karya seni tari, dan pengetahuan mengenai sejarah, kostum, alat musik, ragam gerak tari dan sebagainya, (2) mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dalam membuat karya seni. Kemampuan mengekspresikan diperoleh dengan siswa berkreasi dalam membuat karya seni tari serta mengeksplorasi gerak tari, (3) siswa mampu menampilkan peran serta seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

c. Karakteristik Pembelajaran Seni Tari di SMP

Pembelajaran seni tari pada tingkat SMP pada dasarnya memiliki sifat multilingual, multidimensional, multikultural. Multilingual mempunyai makna pengembangan kemampuan siswa mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media. Multidimensional, yakni pengembangan kompetensi

siswa mengenai konsep seni, termasuk pengetahuan, pemahaman, apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan unsur estetika, logika, dan etika. Sedangkan multikultural mengandung makna pembelajaran seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara.

Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum 2006, siswa diajak menjadi berani dan bersikap kritis untuk mencari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Melalui kegiatan tersebut sikap kemandirian siswa akan terbentuk. Pendekatan dalam penyusunan materi mata pelajaran Seni Tari dirancang secara sistematis berdasarkan keseimbangan antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Permen Diknas Nomor 22 Tahun 2006 disebutkan bahwa:

“Kelompok mata pelajaran Seni Budaya dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan dan kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Kemampuan mengapresiasi dan mengekspresikan keindahan serta harmoni mencakup apresiasi dan ekspresi, baik dalam kehidupan individual sehingga mampu menikmati dan mensyukuri hidup, maupun dalam kehidupan kemasyarakatan sehingga mampu menciptakan kebersamaan yang harmonis”.

Berdasarkan kelompok mata pelajaran di atas dapat disimpulkan materi pembelajaran seni tari terdiri dari kegiatan mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni tari. Materi apresiasi berupa mengidentifikasi jenis karya tari dan menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan karya seni tari, sedangkan materi ekspresi berupa kegiatan berkarya kreatif, memperagakan gerak tari, dan menampilkan karya tari. Pada kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan

eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Kegiatan eksplorasi merupakan kegiatan menggali informasi, mencari pengalaman baru dari situasi yang baru dengan memaksimalkan penggunaan panca indra melalui berbagai cara, media, dan pengalaman yang bermakna. Elaborasi merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa mengembangkan ide, gagasan, dan kreasi dalam mengekspresikan konsepsi kognitif melalui berbagai cara baik lisan maupun tulisan sehingga timbul kepercayaan diri yang tinggi tentang kemampuan dan eksistensi dirinya (Nursyam: 2009). Konfirmasi merupakan pemberian umpan balik berupa pembenaran dan penegasan terhadap kegiatan eksplorasi dan elaborasi. Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan berkesenian melalui penggunaan berbagai macam sumber belajar termasuk pemanfaatan media.

2. Karakteristik Siswa SMP

Siswa SMP berkisar pada usia 12-15 tahun pada masa ini disebut dengan masa remaja awal. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Hurlock (melalui Izzaty 2008: 124-125) menjelaskan ciri-ciri remaja sebagai berikut: (1) masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, sehingga mereka harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan serta mempelajari pola perilaku dan sikap baru, (2) masa remaja merupakan masa mencari identitas, pada masa ini mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal. Pendapat lain dikemukakan oleh Piaget (dalam Izzaty: 2008) mengklasifikasikan perkembangan kognitif menjadi empat yaitu:

tahap senso-motoris (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional-konkrit (7-12 tahun), tahap operasional-formal (12 tahun ke atas).

Berdasarkan tahap-tahap perkembangan di atas, siswa SMP termasuk pada tahap operasional-formal. Artinya anak usia berkisar 12 tahun ke atas. Pada tahapan ini kemampuan anak dalam berpikir secara abstrak dan logis, memiliki kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesis, serta memecahkan masalah secara formal.

Kemampuan siswa dalam menggunakan hipotesis maka, ia akan berfikir mengenai hal yang dapat memecahkan masalah dengan menggunakan anggapan yang bersifat logis dan relevan terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, perlunya strategi untuk mengatasi masalah remaja terutama dalam proses pembelajaran. Berbagai permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, siswa perlu diberikan stimulus yang sesuai dengan kondisi kognitifnya, agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan materi pembelajaran mudah dipahami. Untuk dapat menciptakan hal tersebut, perlunya pemanfaatan media pembelajaran sebagai stimulus siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Seni Tari

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam hal ini, penulis membatasi pengertian media dalam dunia pembelajaran saja, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011: 3)

mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pengertian media menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (dalam Arsyad: 2011) adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata *mediator* yang menurut Fleming dalam (Arsyad: 2011) didefinisikan sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan guru.

Dengan demikian media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi maupun pesan sehingga dapat merangsang pikiran, dan minat siswa dalam proses belajar.

b. Teori Belajar yang Mendukung Penggunaan Media Pembelajaran

Belajar dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu. Perkembangan siswa dalam proses belajar tidak dapat dipisahkan dari aspek psikologi. Aspek inilah yang merupakan dasar lahirnya teori-teori belajar. Adapun teori yang mendukung pengembangan media pembelajaran yaitu:

1) Teori Behavioristik

Menurut Thorndike dalam (Sugihartono, dkk.: 2007) belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut dengan stimulus (S) dan Respon (R). Stimulus merupakan suatu perubahan lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk bereaksi atau berbuat sedangkan respon merupakan segala tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang. Terkait dengan penelitian pengembangan ini, siswa perlu diberikan stimulus dalam proses pembelajaran. Stimulus ini dapat berupa media pembelajaran berbasis komputer, dalam bentuk materi dengan contoh gambar, teks, animasi dan video. Dengan demikian siswa dapat merespon materi tersebut sesuai dengan kemampuannya menyerap materi pelajaran melalui multimedia interaktif.

Pendapat lain dikemukakan oleh Robert Gagne yang membagi kategori belajar menjadi lima macam yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik. Kelima teori belajar tersebut yang berkaitan dengan keterampilan yang harus ada pada pembelajaran seni tari yakni keterampilan motorik. Keterampilan motorik merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam melakukan koordinasi antara gerak-gerik berbagai anggota badan secara terpadu. Untuk melihat seseorang yang mempunyai keterampilan motorik dapat dilihat dari segi kecepatan, ketepatan, kelenturan, dan kelancaran gerak anggota badan.

http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_U
NIT_3_0.pdf diunduh pada tanggal 12 Februari 2015

Kaitannya dalam pembelajaran Seni Tari, siswa dituntut untuk dapat belajar memahami suatu tarian dengan baik dan tepat sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru. Untuk dapat meningkatkan keterampilan tersebut, perlu dilakukan pembelajaran secara terus menerus untuk dapat melatih sikap dan bentuk tarian. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan secara mandiri dengan bantuan multimedia interaktif berbasis komputer. Melalui pembelajaran multimedia interaktif berbasis komputer, proses pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri, sehingga siswa lebih mudah mempelajari suatu tarian. Selain itu sifat pembelajaran komputer yang memberikan umpan balik kepada pengguna, dapat mempermudah siswa menerima materi sesuai apa yang diinginkan siswa sehingga suasana belajar lebih menarik dan inovatif.

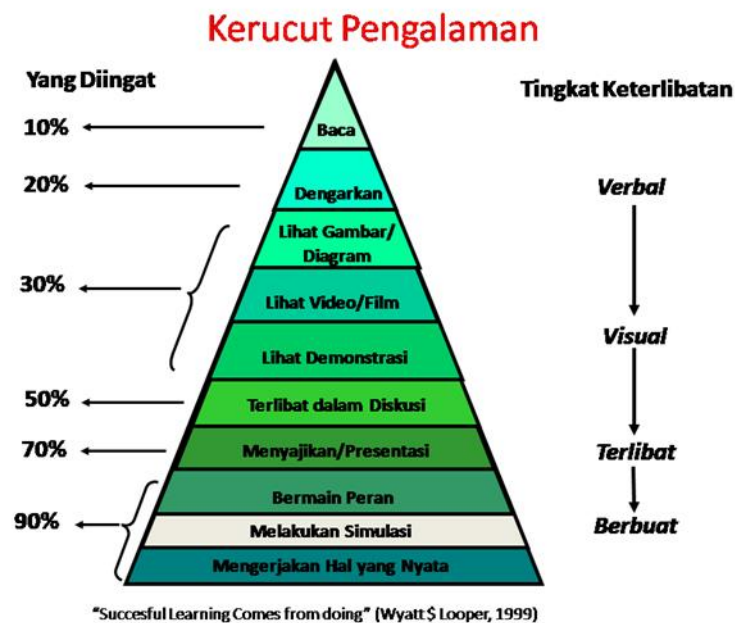
2) Teori Kognitif

Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya. Ada lima tahapan teori kognitif pada multimedia pembelajaran menurut Mayer (2009: 80-84) yaitu : a) *Selecting Relevant Word* pada tahapan ini melibatkan perhatian siswa terhadap kata-kata yang ditampilkan secara lisan di multimedia. Jika kata-kata disampaikan secara lisan maka disebut dengan *channel auditory*, sedangkan apabila disampaikan dalam bentuk teks disebut dengan *channel visual*, b) *selecting relevant image* proses ini yang terlibat adalah perhatian terhadap gambar atau animasi yang disajikan dalam multimedia, c) *organizing selected word* pada tahap ini mengorganisasikan kata-kata ke dalam multimedia yang saling berkesinambungan sehingga membentuk suatu kalimat, d) *organizing*

selected image. Pada tahap ini siswa mengorganisasikan gambar, kemudian dirangkan menjadi satu sehingga membentuk serangkaian gambar yang bermakna. Rangkaian tersebut dijadikan satu dalam multimedia, e) *Integrating word-based and image-based representations*. Tahap terakhir ini melibatkan hubungan antara *word based* dan *image-based representations*. Tahap ini mengintegrasikan berdasarkan kata dan gambar yang menjadi satu bagian yang bermakna.

Implikasi dari teori kognitif dalam media pembelajaran yaitu dapat mengarahkan perhatian siswa terhadap tampilan animasi yang variatif, mampu menyajikan materi melalui gambar atau *icon*, maupun dengan teks dengan tampilan yang lebih variatif, sehingga pemahaman siswa terhadap materi lebih mendalam.

Gambaran penggunaan teori belajar kognitif juga terdapat pada *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Dalam teori ini multimedia interaktif akan merangsang satu atau lebih indra manusia untuk bekerja. Semakin banyak indra manusia yang digunakan dalam proses belajar, maka proses belajar tersebut akan menjadi lebih efektif dan efisien. Dasar dari pengembangan kerucut ini berdasarkan jumlah indra yang terlibat selama penerimaan pembelajaran. Semakin banyak alat indra yang digunakan dalam memperoleh informasi semakin besar informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan. Perhatikan kerucut pengalaman Dale sebagai berikut.



Gambar 1: Kemampuan Daya Serap Manusia dari Penggunaan Alat Indra
(<http://bagusdwiradyan.wordpress.com>) diunduh pada tanggal 7 November 2014

Kerucut di atas menggambarkan tingkat keterlibatan panca indra manusia secara abstrak dalam metode yang digunakan dan persentase kemampuan daya serap manusia melalui penggunaan indra. Tujuannya untuk menggambarkan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga pengalaman melalui simbol komunikasi.

Pengalaman belajar konkret yang secara langsung dialami oleh pembelajar terletak di kerucut bawah. Di posisi inilah pengalaman belajar yang paling besar dan banyak mendapatkan manfaat, karena siswa mengalami sendiri. Selanjutnya meningkat ke tingkat yang lebih atas menuju ke puncak kerucut dalam tingkat yang abstrak berbentuk simbol-simbol. Pada tahapan ini persentase kemampuan daya serap juga semakin sedikit yakni 10%. Dengan demikian, tingkat keabstrakan pesan atau informasi akan semakin tinggi ketika pesan atau informasi

tersebut dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti grafik, gambar, atau kata. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah informasi dalam materi yang telah diberikan.

Ulasan tersebut dihubungkan dengan tingkat pemahaman siswa SMP dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa dalam masa ini anak lebih mudah menyerap materi apabila siswa mengalami secara langsung atau nyata, karena pada masa ini anak sedang menentukan jati dirinya yang melandasi perkembangan kognitif, sosial, dan moralnya. Dalam upaya menghadapi perkembangan pada masa ini yakni melakukan inovasi dalam sistem pembelajarannya yang dapat merangsang aktivitas indra manusia secara maksimal. Sistem pembelajaran yang membimbing anak untuk bisa mandiri dan kreatif dalam mempelajari hal baru melalui eksplorasi terhadap materi yang disampaikan, akan membimbing anak dalam meningkatkan laju perkembangannya.

3) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik mengungkapkan bahwa proses belajar bukan sekedar menghafal namun, proses merekonstruksi pengetahuan melalui pengalaman (Wina, 2008: 246). Pada dasarnya teori ini berkembang atas dasar kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa. Kemampuan awal tersebut menjadi dasar dalam merekonstruksi pengetahuan yang baru melalui proses pengalaman.

Sesuai dengan karakteristik proses pembelajaran menurut teori konstruktivistik, mempunyai implikasi terhadap pengembangan media pembelajaran dalam hal penekanan pembelajaran lebih pada pembentukan

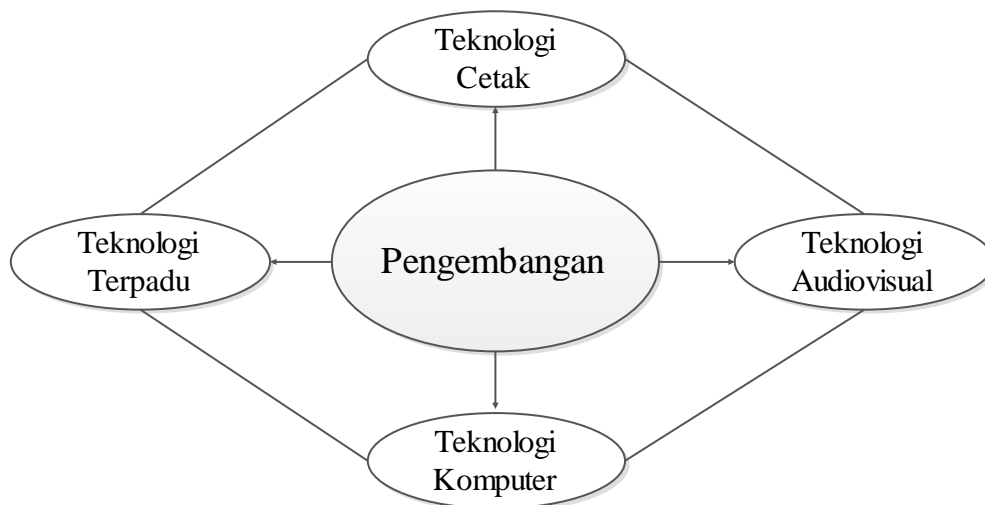
pengetahuan melalui pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus difokuskan kepada siswa (*student centered*), dengan menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, maka siswa akan memperoleh pengalaman secara mandiri. Peran media pembelajaran inilah menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran.

Uraian beberapa pakar di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar sangat tepat dijadikan landasan dalam pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Seni Tari, karena teori-teori tersebut memberikan gambaran mengenai pengembangan media, mengorganisasikan materi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, serta teknik pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran pada tingkat SMP.

c. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran bagi siswa menjadi komponen yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan siswa. Berbagai macam media pembelajaran yang digunakan saat ini yakni menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan diantaranya tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa, jenis rangsangan yang diinginkan (audio, visual, dan gerak) dan keadaan lingkungan.

Menurut Darmawan (2012: 13-19) kawasan pengembangan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran dapat dioorganisasikan menjadi empat kategori yakni teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu.



Gambar 2: Kawasan Pengembangan Teknologi Pembelajaran dalam Konteks Inovasi Pembelajaran dan Pembelajaran (Darmawan, 2012: 14)

Secara lebih lengkap keempat kategori tersebut (Darmawan: 2012) dapat dijelaskan sebagai berikut:

Teknologi cetak merupakan cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan seperti buku-buku dan bahan-bahan visual yang statis terutama melalui proses pencetakan mekanis dan fotografis. Contoh dari teknologi cetak ini dapat berupa buku, modul, foto, pamflet, poster dan lain-lain. Dua komponen dari teknologi ini mencakup materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, dan memproses informasi. Teks verbal dibaca secara linear, sedangkan visual direkam menurut ruang dengan tampilan yang statis. Teks verbal maupun visual memberikan komunikasi satu arah yang bersifat pasif.

Berkaitan dengan proses pembelajaran, siswa cenderung kurang tertarik apabila proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknologi cetak, karena proses komunikasi ini hanya berpusat pada siswa. Akibatnya motivasi

belajar berkurang, dan proses pembelajaran cenderung membosankan karena kurang menariknya media yang digunakan dalam belajar.

Teknologi audiovisual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran audiovisual menggunakan perangkat keras pada saat proses pembelajaran. Secara khusus media yang termasuk kategori audio adalah: radio, CD player, *tape recorder/player*, handphone, *telephone*; sedangkan visual yakni: film bingkai, film rangkai, media transparansi (OHT/OHP), proyektor tak tembus pandang; audio visual: VCD player, DVD player, film, televisi. Karakteristik teknologi audiovisual dalam cara pemakaiannya sebelumnya telah ditentukan oleh pengembang, yang disesuaikan dengan prinsip-prinsip tingkah laku dan kognitif. Sehingga proses pembelajaran ini sering berpusat pada guru serta kurang memperhatikan interaktivitas belajar siswa.

Proses pembelajaran melalui teknologi audiovisual mulai memanfaatkan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran. Teknologi ini lebih maju daripada teknologi cetak yang hanya menggunakan unsur penglihatan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang demikian bersifat *teacher centered*, karena media yang dihasilkan ditentukan oleh guru sebagai pengembang dalam materi pembelajaran, sehingga proses interaksi siswa dengan media atau sumber belajar kurang interaktif.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor. Dalam bidang pembelajaran komputer memiliki peran yang

berbeda-beda *Computer Managed Instruction (CMI)* berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran. Sedangkan komputer yang berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi menyajikan informasi, isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya dikenal dengan *Computer Assisted Instruction (CAI)*.

Teknologi berbasis komputer ditinjau dari teknik aksesnya dibedakan antara media *offline* (video pembelajaran, video interaktif, permainan interaktif) dan *online* (*e-learning*, *m-learning* dan gabungan antara keduanya *blended learning*). Ditinjau dari interaktivitasnya ada media interaktif dan non interaktif. Media interaktif ini berprinsip adanya timbal balik antara siswa dengan media pembelajaran. Sedangkan non interaktif tidak ada hubungan timbal balik antara siswa dengan media pembelajaran (Kusnadi: 2013).

Teknologi berbasis komputer pada dasarnya menampilkan informasi kepada siswa melalui tayangan di layar monitor. Pengajaran dengan bantuan komputer membawa banyak perubahan melalui program aplikasi yang terdapat di dalamnya. Teknologi ini dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa yang dapat diungkapkan secara abstrak dengan menggunakan kata, simbol, maupun grafis. Kegiatan pembelajaran dengan teknologi ini akan lebih berpusat pada siswa dengan tingkat interaktivitas yang tinggi.

Teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Perpaduan dari beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih dengan melibatkan perpaduan beberapa jenis media di bawah kendali

sebuah komputer. Beberapa perangkat lunak yang mendukung komputer mencakup: alat pemutar video, perangkat keras jaringan, serta sistem audio. Sedangkan perangkat lunak dari teknologi terpadu ini berupa *compact disk*, program jaringan, serta informasi digital.

Penggunaan teknologi terpadu menekankan pada kegiatan yang saling berkesinambungan dengan memanfaatkan kegiatan pembelajaran sebagai interaksi antara siswa, materi, dan media yang telah diprogramkan komputer. Proses pembelajaran dapat digunakan secara acak dan disesuaikan dengan keinginan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran berada dibawah kendali siswa. Bahan belajar yang disampaikan menunjukkan interaktivitas yang tinggi karena mengintegrasikan kata-kata dari banyak sumber media.

Jika melihat uraian di atas, maka dapat disimpulkan penggunaan media yang tepat dalam konteks pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi yakni teknologi terpadu yang merupakan perpaduan dari beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Penggunaan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, animasi, dan audio dengan menggabungkannya dalam *link* memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berkreasi sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari materi secara menyenangkan, efektif dan efisien.

4. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia dan Multimedia Interaktif

Pendefinisian mengenai multimedia terbagi menjadi dua pendekatan. Pendekatan pertama, mengartikan multimedia sebagai kombinasi dari berbagai

saluran komunikasi ke dalam pengalaman komunikatif terkoordinasi (Mishra and Sharma) dalam (Kusnadi: 2013). Pengertian ini merujuk pada penggunaan beberapa *channel* atau saluran medium secara terpadu. Penggunaan pendekatan ini sesuai dengan kategori media yang keempat dalam kategori Seel & Richey, yaitu penggunaan teknologi terpadu.

Pendekatan kedua, multimedia diidentifikasi sebagai integrasi dari berbagai elemen media yaitu teks, audio, video, gambar, animasi, dan grafik. Beberapa ahli yang menggunakan pendekatan ini di antaranya adalah Mayer dan Smaldino. Mendefinisikan multimedia sebagai:

“presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Yang dimaksud dengan kata disini adalah materinya disajikan dengan *verbal form* atau bentuk verbal dalam bentuk teks yang tercetak maupun terucapkan. Sedangkan yang dimaksud dengan gambar adalah materinya disajikan dalam bentuk *pictorial form* atau bentuk gambar dalam bentuk grafik statis (ilustrasi, grafik, foto, peta), maupun grafik dinamis (animasi dan video)”. Mayer (2009: 3)

Lebih lanjut dalam beberapa referensi misalnya <http://www.techterms.com/definition/multimedia> diunduh pada tanggal 14 November 2014 menyebutkan bahwa *multimedia is the integration of multiple forms of media. This includes text, graphics, audio, video, etc.* Referensi lain <http://www.businessdictionary.com/definition/multimedia.html> diunduh pada tanggal 14 November 2014 disebutkan bahwa multimedia adalah *Integration of animation, audio, graphics, text, and full-motion video through computer hardware and software for education, entertainment, or training.* Hal ini sejalan dengan pendapat Rosch dalam Darmawan (2012: 47) multimedia dapat dipandang sebagai “*combination of the following elements: teks, color, graphics, animations, audio,*

and video”. Multimedia merupakan kombinasi beberapa elemen, yaitu teks, grafik, animasi, audio, dan video. Lebih lanjut Munir (2012: 3) multimedia dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki, untuk proses selanjutnya.

Istilah interaktif dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas, sehingga terjadi interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari. Saat siswa mengaplikasikan program ini, maka ia diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti. (Munadi: 2008)

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa elemen (gambar, teks, animasi, dan video) yang memungkinkan terjadi interaksi komunikasi dua arah antara siswa dengan multimedia interaktif.

b. Multimedia Interaktif Berbasis Komputer

Multimedia interaktif berbasis komputer merupakan gabungan dari beberapa elemen (gambar, teks, animasi, dan video) yang diaplikasikan dalam bentuk *software* komputer, sehingga dapat terjadi interaksi antara siswa dengan komputer. Proses interaktif yang terjadi karena adanya komunikasi dua arah antara siswa dengan multimedia interaktif yang dalam pemakaiannya siswa memiliki kebebasan untuk melakukan pengontrolan program-program yang dijalankan oleh komputer.

Pembelajaran dengan multimedia komputer memberikan suatu kemasan materi yang dijabarkan dengan memanfaatkan komputer sebagai alat pembelajaran. Kemampuan komputer dalam menyimpan, memanipulasi informasi yang dibutuhkan, dan mampu menayangkan beragam bentuk media di dalamnya menjadi alternatif yang tepat digunakan dalam pengembangan multimedia. Menurut Sanaky (2013: 97) Pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Molenda, Heinich, and Russel (1966: 226) yang menyatakan bahwa:

“computer system can delivery instruction by allowing them to interact with the lesson programed into the system; this is refered to computer based instruction: Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer.

Melalui sistem komputer pembelajaran menjadi bersifat interaktif karena adanya interaksi antara siswa dengan multimedia interaktif. Hal ini menjadikan pembelajaran bersifat mandiri karena melatih keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan materi pelajaran dengan menggunakan komputer terutama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.

Pengajaran dengan bantuan menggunakan komputer berfungsi untuk mengatasi masalah-masalah diantaranya (a) Terbatasnya waktu yang tersedia bagi siswa untuk berkonsultasi dengan guru mengenai materi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, (b) Jumlah siswa yang banyak menyebabkan kurang

efektifnya proses pembelajaran di kelas (c) Tidak tersedianya bantuan secara langsung dari guru kepada siswa yang sedang menghadapi masalah yang berhubungan dengan mata pelajaran, (d) Jumlah siswa yang banyak memiliki kecenderungan terjadinya plagiasi (penjiplakan) (e) Minimnya kegiatan praktek secara langsung yang dapat mengasah keterampilan siswa, (f) Sebagai upaya dalam mengatasi jam mengajar yang padat sehingga kegiatan pembelajaran tidak dapat dilakukan secara konvensional Darmawan (2012: 52).

Berdasarkan uraian di atas program pembelajaran multimedia interaktif berbasis komputer memiliki nilai lebih, dibandingkan bahan pembelajaran konvensional. Pembelajaran ini mampu mengaktifkan siswa dalam belajar dan mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada proses pembelajaran dengan motivasi yang tinggi karena sistem multimedia yang mampu membuat dan menggabungkan tampilan teks, gambar, animasi, dan video dengan *link* dan *tool* yang memungkinkan siswa berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi dengan komputer.

c. Prinsip dan Karakteristik Multimedia Interaktif

Pemanfaatan multimedia pembelajaran sebaiknya berdasarkan pada pertimbangan prinsip-prinsip pembelajaran. Pengembangan *software* pembelajaran, penting untuk mengetahui prinsip-prinsip dalam mendesain multimedia pembelajaran. Dalam referensi buku yang berjudul *Multimedia learning* karangan Mayer (2009: 270) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa prinsip multimedia yaitu: 1) prinsip multimedia, 2) prinsip kedekatan ruang,

3) prinsip keterdekatan waktu, 4) prinsip koherensi, 5) prinsip modalitas, 6) prinsip redudansi, 7) prinsip perbedaan individu.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Munadi (2008: 153) bahwa untuk merancang multimedia interaktif perlu memperhatikan beberapa kriteria penilaian sebagai berikut: 1) Kriteria kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin untuk memudahkan siswa mempelajarinya sehingga siswa tidak perlu belajar komputer terlebih dahulu, 2) Kriteria kandungan kognisi. Kandungan isi program harus memberikan pengalaman yang dibutuhkan siswa, 3) Kriteria integrasi media, memberikan penekanan pada pengintegrasian berbagai keterampilan, 4) untuk menarik minat siswa, program harus mempunyai tampilan yang artistik dan estetik, 5) Kriteria penilaian terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Multimedia sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaannya juga harus memperhatikan karakteristik pembelajaran, seperti: tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran.

Prinsip-prinsip di atas, menjadi landasan dalam pembuatan multimedia interaktif tari Badui sebab mencakup hal-hal yang harus ada pada multimedia nantinya. Melalui multimedia ini memberikan kontrol bagi guru dalam memberikan materi. Guru tidak hanya kontrol terhadap kedalaman, penelusuran, dan pemilihan bahan tetapi juga interaksi untuk mengadakan komunikasi dengan program.

d. Kelebihan dan Manfaat Multimedia Interaktif

Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam pembelajaran yang tepat diyakini dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi

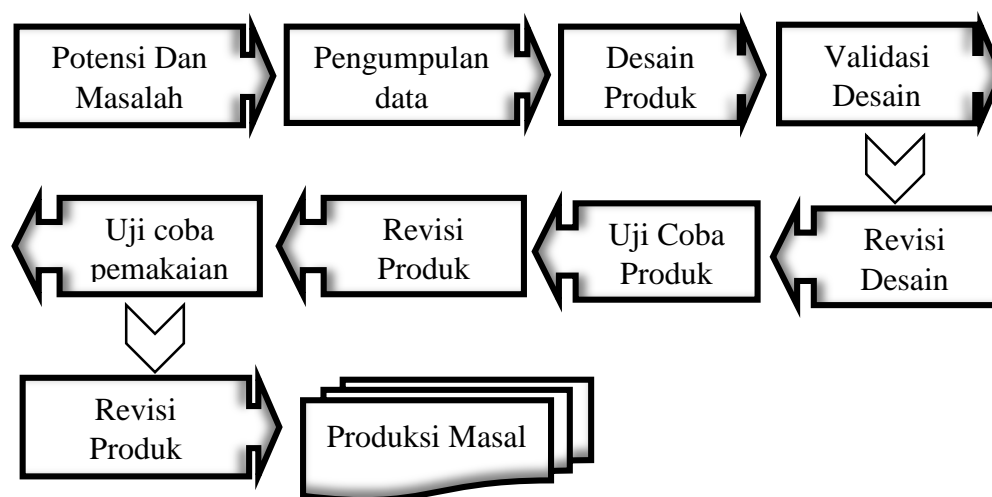
belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik. Munadi (2008: 152) mengemukakan beberapa kelebihan multimedia sebagai media pembelajaran yaitu : 1) interaktif, 2) memberikan iklim afeksi secara individual, 3) meningkatkan motivasi belajar, 4) memberikan umpan balik, 5) karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunanya.

Selain kelebihan tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi diantaranya (1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, (2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, (3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan, (4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, dan percobaan, (5) Proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan Daryanto (2013: 53-54).

Berdasarkan kelebihan yang dikemukakan di atas, multimedia memiliki manfaat yang sangat besar apabila dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik.

e. Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah penelitian pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Desain penelitian menurut Sugiyono (2011: 409) adalah sebagai berikut:



Gambar 3: Langkah-Langkah Metode *R&D*

Potensi dan masalah dapat diperoleh ketika peneliti melakukan observasi di lapangan. Potensi dan masalah yang terjadi pada dunia pembelajaran dapat berupa metode pembelajaran yang digunakan maupun media pembelajaran, setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Tahap selanjutnya yakni desain produk. Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan meningkatkan produktivitas pembelajaran. Produk-produk pembelajaran misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pembelajaran tertentu, metode mengajar, media pembelajaran, buku ajar, modul. Pada tahapan desain produk berbagai materi yang telah dikumpulkan diolah. Setelah produk tersebut jadi maka dilakukan validasi desain. Validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai mengenai produk yang dirancang. Validasi produk ini dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setelah dilakukan validasi desain oleh para pakar, maka dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

Desain produk yang telah diperbaiki dapat dilakukan uji coba kepada kelompok terbatas. Setelah produk diujicobakan kepada kelompok terbatas, maka produk tersebut direvisi sesuai dengan saran dari kelompok terbatas. Validasi desain merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya yakni ahli materi dan ahli media. Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi. Ahli materi menilai dari segi materi yang terdapat dalam media pembelajaran, sedangkan ahli media menilai dari segi tampilan media. Validasi ini dimaksudkan untuk menilai kelayakan dari produk yang telah dikembangkan baik dalam kelengkapan materi maupun

kemudahan dalam penggunaan media, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

Setelah dilakukan revisi pada kelompok terbatas maka selanjutnya produk tersebut diterapkan dalam kelompok yang lebih luas. Produk tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut maka dilakukan uji coba pemakaian.

Tahap selanjutnya revisi produk. Revisi dilakukan apabila dalam pemakaian oleh kelompok luas terdapat kekurangan dan kelemahan, sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk lagi. Bila produk tersebut telah dinyatakan layak dalam beberapa kali pengujian, maka dilakukan pembuatan produk masal tersebut dapat diterapkan pada masyarakat luas.

Model penelitian lain dikemukakan secara lengkap menurut Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2009: 169-170) ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, antara lain: 1) Penelitian dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan draf produk, 4) Uji coba lapangan awal, 5) merevisi hasil uji coba, 6) Uji coba lapangan, 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan, 8) Uji pelaksanaan lapangan, 9) Penyempurnaan produk akhir, 10) Diseminasi dan implementasi.

Penelitian dan pengumpulan data. Dalam kegiatan ini meliputi pengukuran kebutuhan, study literatur, observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Setelah pengumpulan data dilakukan, maka tahap selanjutnya perencanaan. Tahapan ini mencangkup rumusan tujuan yang hendak dicapai, siapa pengguna dari produk tersebut, deskripsi komponen produk dan penggunaannya. Tahap ini

digunakan untuk urutan bahan yang diperlukan dalam pengembangan draf produk awal yang mencakup pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.

Uji coba lapangan awal. Uji coba di lapangan pada 1 sampai 3 sekolah yang melibatkan 6 sampai 12 subjek. Apabila terdapat kesalahan maka dilakukan revisi hasil uji coba. Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan awal untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk hasil uji coba lapangan awal.

Setelah dilakukan revisi maka diujicobakan lagi secara luas pada 5 sampai 15 sekolah dengan 30 sampai dengan 50 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasil sebagai instrumen pengumpulan data. Dalam penentuan instrumen tersebut diperlukan kriteria-kriteria untuk memvalidasi produk. Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2011: 175) memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pengajaran yang berdasarkan kepada kualitas. Kriteria tersebut dibagi menjadi tiga yakni kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis. Kualitas isi dan tujuan meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minta/perhatian, keadilan, kesesuaian dengan situasi siswa. Kualitas instruksional terdiri dari memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksional, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi siswa, dapat membawa dampak bagi guru dan pengajarannya. Kualitas teknis meliputi keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas

penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.

Tahap penyempurnaan produk hasil uji lapangan. Diharapkan hasil penyempurnaan produk dapat mengumpulkan informasi guna meningkatkan kualitas produk, kemudian dilakukan uji pelaksanaan lapangan pada 10 sampai dengan 30 sekolah. Tahapan terakhir adalah diseminasi dan implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan produk.

5. Tari Badui

Tari Badui merupakan tari tradisional yang dikembangkan di Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada mulanya tari ini berkembang di dusun Semampir Tambakrejo Tempel Sleman yang menjadi cikal bakal berkembangnya kesenian tari Badui. Tari ini pertama kali dikembangkan oleh Abdul Basar pada tahun 1965, kemudian dilanjutkan oleh Sobini (sekarang sudah almarhum) dan kini dikembangkan oleh Bapak Suwarji. Pada tahun 1990 tari Badui Semampir pernah bekerjasama dengan Pusat Latihan Tari (PLT) Bagong Kussudiarjo untuk menciptakan sebuah tari yaitu tari Kembaran Putra Badui. Kerjasama tersebut menjadikan tari Badui mulai eksis dalam berbagai pentas pada acara-acara kenegaraan, festival, dan acara-acara lainnya. Namun seiring perkembangan zaman, grup kesenian ini mulai jarang ditampilkan karena penari tari Badui yang mulai berusia lanjut serta ketertarikan masyarakat yang sudah berkurang atas keberadaan tari Badui ini. Kegiatan pentas yang dilakukan sebatas kegiatan hajad, mengisi acara HUT RI, dan undangan pentas bersama

dengan kesenian lain. (Hasil wawancara dengan Bapak Suwarji pada tanggal 15 Februari 2015 di rumah bapak Suwarji dusun Semampir, Tambakrejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta).

Berdirinya tari Badui di dusun Semampir, muncul beberapa grup kesenian yang berkembang di dusun lain, salah satunya Grup kesenian tari Badui Sabilul Muslimin di dusun Nglengis Tempel Sleman. Grup kesenian ini mulai berdiri pada 25 Oktober 1969 oleh Muhsuyat kemudian dikembangkan oleh Bapak Asrongi. Pada awalnya grup kesenian Sabilul Muslimin mendatangkan pelatih dari dusun Semampir untuk mengajarkan tari Badui, hingga kini grup tersebut masih menjaga adat tradisionalnya. Grup kesenian ini beberapa kali tampil di beberapa acara seperti Festival Kesenian Sleman (FKS) sebagai penampil terbaik tahun 2012, Festival Selendang Sutera 2014, tampil di istana negara, dan beberapa acara lainnya. (hasil wawancara dengan bapak Asrongi pada tanggal 28 Januari 2015 di rumah bapak Asrongi, Nglengis, Tempel, Sleman, Yogyakarta).

Kesenian tari Badui tercipta atas dasar inspirasi seseorang yang ziaroh ke tanah suci dan selama di sana melihat tarian latihan perang Suku Badui, setelah pulang ke Indonesia mengembangkan tarian tersebut yang dikombinasikan dengan keadaan masyarakat setempat dengan mengembangkan syair lagu dengan tujuan syiar agama islam. Istilah atau kata Badui/Baduy berasal dari kata "Badawi", yaitu suatu julukan bagi orang-orang yang bertempat tinggal tidak tetap yang hidup di sekitar jazirah Arab. Diakses dari <http://shanvanbanten.blogspot.com/2011/08/asal-usul-suku-baduy.html> pada tanggal 23 Maret 2015.

Badui merupakan nama suku atau kelompok orang yang tidak mau mengikuti dan taat kepada ajaran agama Islam yang berasal dari daerah Arab, kegiatan yang dilakukan pada suku Badui yakni berbuat kejahatan. Seiring berjalannya waktu golongan atau kelompok tersebut mulai sadar hingga suatu saat mereka merintis suatu tarian yang bertujuan untuk kesatuan dan persatuan, bahkan kelompok ini mempunyai misi dakwah demi tersebarnya agama islam karena setelah kelompok itu sadar dan memeluk agama islam kehidupannya menjadi tenang, tentram dan damai. Mengenai kostum yang dikenakan pada tari Badui diambil dari figur seorang tokoh Abunawas yang berkarakter pandai dan bijaksana. (hasil wawancara dengan bapak Asrongi pada 28 Januari 2015 di rumah bapak Asrongi Nglengis, Tempel, Sleman, Yogyakarta).

Tari Badui merupakan karya tari yang tergolong tradisional kerakyatan. Tari tradisional adalah tarian yang diturunkan secara turun temurun dan berkembang di masyarakat. Tari tradisional bisa berkembang dari asal mulanya namun tetap menghormati akar budaya atau asal muasal dibentuknya tarian tersebut. <http://www.pengertianmenurutparaahli.com/pengertian-tari-tradisional-menurut-para-ahli/> diunduh pada tanggal 3 April 2015. Jadi, dapat dikatakan tari tradisi merupakan tarian yang berkembang di masyarakat. Tari Badui merupakan kesenian jenis tari tradisional yang menggambarkan pasukan prajurit yang sedang melakukan latihan perang.

Tari ini tergolong tradisional kerakyatan karena bentuk gerak tari yang dinamis, enerjik, dan tidak ada aturan tertentu. Fungsi tari Badui bermula untuk syiar agama islam melalui lirik qosidah, iringan, dan kostum. Namun seiring

perkembangan zaman kesenian ini beralih fungsi sebagai hiburan atau pertunjukan masyarakat. Bentuk penyajian tari ini dilakukan secara berpasangan, namun dalam kelompok yang besar.

Gerak tari Badui mempunyai gerak sebagai bentuk visualisasi orang yang sedang melakukan perang, sehingga memiliki ciri-ciri gerakannya patah-patah, penuh semangat, kuat/energik, dan dominan pada gerakan berjalan mengayun. Dalam setiap gerakannya akan selalu berubah dengan diikuti lirik lagu yang berganti. Pergantian gerakan ini dapat ditandai dengan aba-aba bedug dan peluit.

Alat musik yang digunakan pada tarian ini berupa terbang genjreng terdiri dari 3 buah dan satu jedor/bedug ditambah vokal qosidah yang dinyanyikan minimal 2 orang. Vokal yang disampaikan pada tari Badui dalam bentuk lagu dan dibawakan secara bergantian. Selain itu, ada sebuah peluit yang berfungsi untuk memberi aba-aba akan dimulainya pementasan, pergantian posisi, maupun berhenti ataupun selesainya pertunjukan. (hasil wawancara dengan Bapak Asrongi pada 28 Januari 2015 di rumah bapak Asrongi Nglengis, Tempel, Sleman, Yogyakarta).

Tari Badui ditarikan secara masal dengan jumlah penari genap terdiri dari laki-laki yang usianya rata-rata antara 12-40 tahun. Kostum yang dikenakan pada tarian ini terdiri dari peci Turki berwarna merah (Kanigoro) atau kuluk temanten yang berwarna merah yang ada kucirnya, baju putih lengan panjang, rompi, celana panji, stagen, ikat pinggang, binggel, dan kaos kaki. Para penari membawa godo/gembel (senjata dari kayu). <http://dunia-kesenian.blogspot.com/2014/03/tari-badui-tarian-daerah-sleman.html> diakses pada tanggal 31 November 2014.

Tari Badui memiliki nilai-nilai pembelajaran seperti nilai religius yang diungkapkan pada syair lagu dan bentuk pola lantai melingkar yang memiliki makna hubungan kepada tuhan, nilai persatuan dan kesatuan (gerakan dan syair), nilai tata krama (gerakan salaman tangan, badan membungkuk yang berarti penghormatan), nilai estetika (kostum yang dipakai), nilai kebersamaan (gerakan yang dilakukan secara bersama-sama meskipun dalam kelompok besar). Adapun komposisi gerak yang dipakai berbentuk pola garis lurus dan garis lengkung/melingkar.

Syair pada tari Badui menggunakan bahasa Arab, namun seiring perkembangan zaman lirik lagu dikembangkan dalam bahasa Indonesia. Syair yang dibawakan ada yang diambil dari Kitab Khotijah Badui, tetapi ada juga yang disusun sendiri, dan berisikan uraian tentang budi pekerti, kepahlawanan, persatuan/kesatuan dan lain-lain. Adapun syair pada tari Badui sebagai berikut:

MAN TAMAN

Man taman Nabi Maro Mahu }
Ma adrokal Qosdah } 2x
Ngindasa Ahlal Ya'lum }
Ngala Sababi Yaumin Fahuwa Huda m adrokal majda } 2x

LEKAS MAIN

Lekas Main di Tempat Sini }
 Sungguh Kami Senang di dalam Hati } 2x
 Saat Ini Kami Mulai Saat Ini Kami Mulai 2x
 Setelah Usai Baru Berhenti 2x
 Habis Bermainan Sajian Kami
 Berkumpul Dengan Suka Ria

SALAM KAMI

Salam Kami Pada Pemirsa

Terhadap Putri dan Putra

Yang Datang Mengunjunginya Tidak Ada Kecualinya

Merdeka Saudara Merdeka 2x

Waktu Kita Sedang Gembira

Berkumpul dengan Suka Ria

(syair selengkapnya terlampir)

Multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan karya tari dengan 2 versi grup kesenian yakni grup kesenian tari Badui Sabilul Muslimin dan grup kesenian tari Badui Semampir. Bentuk penyajian tari Badui yang asli berdurasi panjang kurang lebih 30 menit sampai 1 jam, namun karena penyajian tari ini digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa SMP, maka disesuaikan dengan iringan musik dan disederhanakan dengan durasi 5-7 menit. Iringan yang dipakai pada versi tari Badui 1 (Grup kesenian Sabilul Muslimin) menggunakan musik rekaman yang peneliti dapatkan dari Ibu Titik Putraningsih selaku dosen Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah melakukan pembelajaran tari Badui pada mahasiswa asing untuk memperkenalkan salah satu tarian daerah setempat khususnya Kabupaten Sleman. Pada tari Badui 2 (Grup tari Badui Semampir) iringan diperoleh dari ketua grup kesenian tari Badui Semampir yakni Bapak Suwarji dalam bentuk musik rekaman.

Hasil wawancara dengan bapak Asrongi pada tanggal 28 Januari di rumah bapak Asrongi Nglengis, Tempel, Sleman dan bapak Suwarji pada tanggal 13 Februari 2015 di rumah bapak Suwarji dusun Semampir, Tambakrejo Tempel Sleman diperoleh hasil ragam gerak pada tari Badui tidak memiliki nama ragam

tertentu. Namun peneliti melakukan pemberian nama ragam gerak, untuk memudahkan siswa dalam mempelajari tari Badui. Adapun nama ragam gerak pada tari Badui 1 sebagai berikut: *ragam jalan ayun, ragam lampah tiga henti, ragam lampah tiga, ragam kanan kiri serong*, ragam loncat tongkat, *ragam nyeseran*, dan *ragam jalan ayun putar*. Pada tari Badui 2 (Grup tari Badui Semampir) terdiri dari 9 ragam yakni *ragam jalan ayun*, ragam loncat tongkat, *ragam lampah tiga, ragam nyeseran, ragam jalan ayun toleh, ragam kanan kiri serong*, ragam pukul atas, ragam salam hormat, dan ragam pukul properti.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Seni Tari di tingkat SMP ditekankan pada kegiatan pembelajaran mengapresiasi dan mengekspresikan diri melalui karya seni tari. Kegiatan tersebut dapat dilakukan melalui aktivitas berkesenian, yang dirancang secara sistematis dalam penyusunan materi berdasarkan keseimbangan antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menganalisis pembelajaran berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa SMP N 2 Godean belum menggunakan media pembelajaran berbasis komputer khususnya multimedia interaktif. Laboratorium komputer sekolah maupun penggunaan LCD di kelas yang cukup memadai, belum digunakan dan dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran interaktif. Pembelajaran Seni Tari di sekolah dengan materi apresiasi masih sangat kurang, guru cenderung memberikan penjelasan secara sekilas dan pemberian contoh tarian hanya berupa gambar. Pembelajaran lebih banyak dilakukan pada kegiatan praktek seperti demonstrasi, imitasi, penciptaan, dan kerja kelompok, sehingga proses pembelajaran kurang komunikatif.

Salah satu ciri pokok pembelajaran seni tari adalah pembelajaran akan berlangsung menyenangkan apabila tersedia media yang beraneka ragam serta berorientasi pada siswa. Media yang diharapkan dalam pembelajaran tari ini adalah media yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman secara nyata. Salah satu cara membuat siswa aktif yakni ketika proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis komputer siswa dapat memilih bagian mana yang ingin di pelajari terlebih dahulu dan dapat mengulang bagian yang belum dipahami sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing.

Meninjau penggunaan media juga perlu disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran. Salah satu materi pelajaran yang memerlukan bantuan multimedia berbasis komputer adalah materi tari Badui. Materi tari Badui merupakan materi yang biasa diajarkan pada tingkat SMP kelas VII sebagai materi tari tradisional daerah setempat. Tari Badui merupakan tari tradisional yang dikembangkan di Kabupaten Sleman. Beberapa alasan pemilihan tari Badui adalah tari Badui merupakan tari berpasangan yang dapat ditarikan secara masal, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pola lantai, selain itu tari Badui merupakan tarian yang cukup mudah ditarikan pada siswa tingkat SMP karena memiliki ragam yang sederhana. Selain alasan tersebut belum adanya multimedia pembelajaran dengan materi tari Badui menjadi pertimbangan peneliti untuk membuat multimedia interaktif.

Pemanfaatan multimedia interaktif menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas dan menjadikan

alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan oleh guru. Multimedia interaktif sangat diperlukan guru dalam menunjang pembelajaran untuk menyampaikan materi yang tidak hanya bersifat praktek namun juga pengetahuan mengenai tarian. Selain itu, memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif. Oleh karena itu, sangat diperlukan pengembangan produk multimedia interaktif berbasis komputer yang berisikan materi tari Badui untuk pembelajaran Seni Tari pada tingkat SMP.

Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tari Badui dikembangkan untuk siswa tingkat SMP kelas VII yang dikemas dalam bentuk DVD dengan format exe. Multimedia interaktif pembelajaran tari Badui dikembangkan dengan berbagai macam *software* yaitu *Autoplay MediaStudio 8*, *CorelDRAW X6*, *Adobe Flash Profesional CS6*, *Wondershare Quiz Creator*, *Adobe Photoshop CS6*, *Ncesoft Flip Book Maker*, *Audacity*, dan *Corel VideoStudio Pro X5*.

Produk pengembangan ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah dalam mempelajari materi yang diajarkan karena disertai dengan: a) Petunjuk penggunaan, b) SKKD dan Tujuan, c) Materi yang dilengkapi dengan sejarah tari, kostum, video ragam gerak, dan video tari secara utuh. Dengan demikian, produk multimedia interaktif berbasis komputer memberikan variasi dalam pembelajaran untuk memberikan kemudahan belajar bagi siswa dalam mempelajari tari Badui serta layak digunakan dalam proses pembelajaran Seni Tari.

BAB III

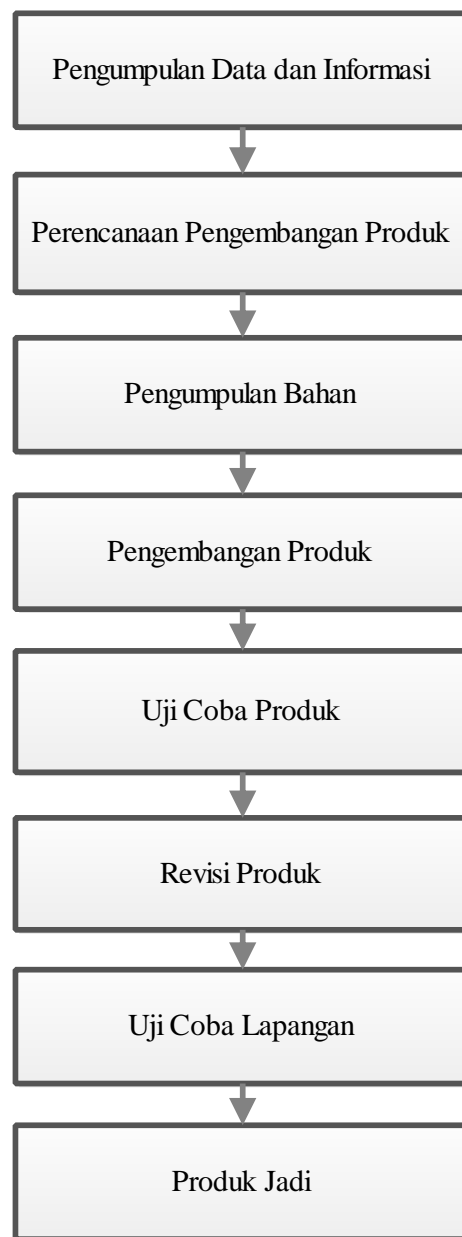
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sukmadinata (2009: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan dalam mengembangkan dan menghasilkan produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk multimedia interaktif pembelajaran tari Badui untuk siswa SMP di Kabupaten Sleman.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2009: 169-170), namun disederhanakan menjadi 8 tahapan, antara lain: (1) Pengumpulan Data dan Informasi, (2) Perencanaan Pengembangan Produk, (3) Pengumpulan Bahan, (4) Pengembangan Produk, (5) Uji Coba Lapangan Awal, (6) Revisi Produk, (7) Uji Coba Lapangan, dan (8) Produk Jadi. Prosedur pengembangan dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 4: **Bagan Pengembangan Multimedia Interaktif**

1. Pengumpulan Data dan Informasi:

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan, yakni a) Melakukan studi pustaka, b) Melakukan analisis pembelajaran, c) Identifikasi karakteristik peserta didik.

Melakukan studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan bahan-bahan pustaka yang dapat menunjang dalam penelitian pengembangan produk, seperti mempelajari jurnal atau laporan hasil penelitian, mempelajari buku teks yang berkaitan dengan teori belajar.

Pada kegiatan analisis pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa tentang materi pokok bahasan dalam mata pelajaran seni tari yang dirasakan sulit untuk dipahami dan untuk mengetahui jenis media apa yang paling sesuai untuk dikembangkan melalui penelitian pengembangan. Setelah menentukan analisis pembelajaran maka dilakukan identifikasi karakteristik peserta didik melalui pengamatan secara langsung di kelas dan wawancara dengan guru pengampu kelas terkait dengan proses pembelajaran.

2. Perencanaan Pengembangan Produk

Pada tahapan ini kegiatan dilakukan dengan tiga langkah yaitu: (a) Membuat naskah materi dan membuat garis besar isi media yang terdiri dari pembuka, isi/materi, penutup; (b) Membuat *flowchart*; dan (c) Melakukan perancangan *storyboard*.

3. Pengumpulan Bahan

Proses pengumpulan bahan terdiri dari empat tahapan yakni: (a) mengumpulkan bahan materi, (b) mendokumentasikan gambar dan animasi, (c) merekam video dan mendokumentasikan, dan (d) membuat soal evaluasi.

4. Pengembangan Produk

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menggabungkan materi yang telah dipersiapkan kemudian didesain ke dalam *screen* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Selanjutnya menampilkan bahan yang terkait dalam bentuk *software* multimedia interaktif, yang kemudian di *burning* ke DVD agar dapat dievaluasi oleh para ahli.

5. Uji Coba Produk Awal

Uji coba produk ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan kelompok terbatas.

6. Revisi Produk

Setelah produk divalidasi oleh para ahli, maka dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dikurangi dengan memperbaiki desain oleh peneliti yang mengembangkan produk. Revisi draft media dari para ahli dilakukan berdasarkan komentar dan saran para ahli.

7. Uji Coba Lapangan

Uji coba ini dilakukan dalam skala yang lebih besar. Apabila dalam uji coba ini tidak ada hal-hal yang melemahkan media maka produk ini dinyatakan layak.

8. Produk Jadi

Pada tahapan ini, produk multimedia interaktif yang telah di ujicobakan dan mendapatkan tanggapan mengenai media yang dikembangkan apabila sudah dinyatakan layak untuk diimplementasikan, maka produk tersebut siap diproduksi dan disebarluaskan pada masyarakat yang membutuhkan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data diperlukan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang layak untuk digunakan. Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah lembar evaluasi untuk menilai multimedia pembelajaran dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan pada responden. Kriteria dalam menentukan pertanyaan seperti diungkapkan pada bab sebelumnya dikembangkan dari Arsyad (2011: 175) yakni dibagi menjadi tiga yaitu (1) kualitas isi dan tujuan, (2) kualitas instruksional, dan (3) kualitas teknis. Dari kriteria tersebut kemudian dikembangkan dan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan peneliti.

Adapun kategori skor penilaian berkisar 1, 2, 3, 4 yang disajikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa calon pengguna dengan kriteria tidak sesuai, kurang sesuai, sesuai, dan sangat sesuai. Dalam perencanaan penelitian item-item pertanyaan atau pernyataan pada umumnya telah dikelompokkan menurut variabel yang hendak menjadi perhatian peneliti. Pada lembar evaluasi disertai dengan baris komentar dan saran agar sistem penilaian yang dilakukan lebih mendalam. Adapun kisi-kisi lembar evaluasi sebagai berikut:

Tabel 1: **Kisi-Kisi Lembar Evaluasi Ahli Media**

No.	Aspek	Jumlah
1.	Tampilan	11 butir
2.	Pemrograman	4 butir
Jumlah		15 butir

Tabel 2: **Kisi-Kisi Lembar Evaluasi Ahli Materi**

No.	Aspek	Jumlah
1.	Kebenaran konsep	4 butir
2.	Materi	11 butir
3.	Pembelajaran	10 butir
Jumlah		25 butir

Tabel 3: **Kisi-Kisi Lembar Evaluasi Siswa**

No.	Aspek	Jumlah
1.	Tampilan	11 butir
2.	Materi	8 butir
3.	Pembelajaran	8 butir
Jumlah		27 butir

D. Uji Coba Produk

1. Pelaksanaan Uji Coba Produk

Berdasarkan prosedur pengembangan di atas, maka uji coba perlu dilakukan untuk mendapatkan data kualitas dari multimedia interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Tari). Data yang diperoleh dari validasi oleh para ahli digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan multimedia interaktif sehingga memiliki kelayakan. Setelah ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk tersebut layak untuk diuji cobakan, maka peneliti melanjutkan ke tahap uji coba berikutnya. Dari data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk penelitian. Uji coba

produk ini dilakukan dengan dua uji coba yakni uji coba kelompok terbatas dan uji coba lapangan.

1. Uji coba pada kelompok terbatas

Pada tahap uji coba ini dilakukan pada 5 orang yang dipilih secara acak pada siswa kelas VII SMP N 2 Godean, yang kemudian dianalisis hasilnya.

2. Uji coba lapangan

Uji coba dimaksudkan untuk mengetahui reaksi dari siswa sebagai calon pengguna. Pada tahap ini subyeknya yakni siswa SMP N 2 Godean kelas VII C sejumlah 25 siswa. Dalam tahapan ini dilakukan untuk memperoleh data dari hasil penilaian terhadap multimedia interaktif, kemudian data tersebut dianalisis untuk menguji kelayakan produk.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VII SMP N 2 Godean, Sleman, Yogyakarta. Pemilihan kelas VII karena siswa kelas VII mendapatkan materi pembelajaran dengan materi pokok tari berpasangan/kelompok daerah setempat. Jumlah siswa dalam satu kelas adalah 30 orang. Diambil siswa sebanyak 5 orang secara acak untuk uji coba kelompok terbatas. Selanjutnya untuk uji coba kelompok besar diambil 25 orang. Karakteristik dan latar belakang kelas VII SMP N 2 Godean adalah termasuk heterogen dalam artian bahwa kemampuan intelektual di kelas ini adalah bervariasi (tinggi, sedang, dan rendah). Subjek uji coba yang lain yakni Ibu Wenti Nuryani,

M.Pd sebagai ahli media dan Ibu Sri Suprapti, S.Pd sebagai ahli materi dan guru Seni Budaya di SMP N 2 Godean.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis dengan teknik persentase yang kemudian dideskripsikan, sedangkan data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil uji setiap ahli dianalisis untuk memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah item

Hasil uji setiap ahli kemudian dicari rata-rata empiris kemudian diubah ke dalam bentuk skor standar 100 dengan rumus sebagai berikut:

$$Presentase\ nilai = \frac{Rata - rata\ skor}{Skor\ maksimal} \times 100$$

F. Kriteria Kelayakan Produk

Dasar penentuan skala kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak apabila persentase nilai akhir minimal berjumlah 75. Namun apabila persentase nilai akhir kurang dari 75 maka multimedia pembelajaran dinyatakan belum layak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Multimedia

Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tari Badui ini, dilakukan melalui prosedur pengembangan sebagai berikut: (1) Pengumpulan Data dan Informasi, (2) Perancangan Pengembangan Produk, (3) Pengumpulan Bahan, (4) Pengembangan Produk, (5) Uji Coba Produk, (6) Revisi Produk, (7) Uji Coba Lapangan, dan (8) Produk Jadi. Adapun kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data dan Informasi terdiri dari beberapa tahap yaitu melakukan studi pustaka, melakukan analisis pembelajaran dan mengidentifikasi karakteristik siswa.

a. Melakukan Studi Pustaka

Kegiatan studi pustaka dilakukan dengan mempelajari jurnal atau laporan hasil penelitian yang dapat menunjang dalam penelitian pengembangan produk, mempelajari buku teks yang berkaitan dengan teori belajar, serta menganalisis kurikulum 2006 pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Tari). Berdasarkan hasil dari kegiatan studi pustaka dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan manfaat yang baik terhadap proses pembelajaran seperti meningkatkan pemahaman konsep dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu hasil analisis kurikulum 2006 pada mata pelajaran

Seni Tari lebih diperdalam oleh peneliti untuk mencari materi pelajaran yang dibutuhkan oleh guru maupun siswa.

b. Melakukan Analisis Pembelajaran

Analisis pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kebutuhan para siswa dan guru terhadap materi pokok bahasan mata pelajaran seni tari yang dirasakan sulit untuk dipahami, sehingga dapat mengetahui jenis media apa yang paling sesuai untuk dikembangkan melalui penelitian pengembangan. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara kepada Ibu Sri Suprapti S.Pd selaku guru mata pelajaran Seni Budaya (Seni Tari) mengenai pembelajaran seni tari di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi pada 11 Agustus 2014, dapat diketahui bahwa SMP N 2 Godean belum menggunakan media pembelajaran berbasis komputer khususnya multimedia interaktif. Pembelajaran komputer di dapat hanya pada saat mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Sedangkan pada mata pelajaran seni tari hanya menggunakan media gambar dan demonstrasi. Melihat kondisi sekolah yang cukup memadai dengan fasilitas komputer yang berjumlah kurang lebih 20 buah, serta LCD yang terpasang di kelas-kelas, perlunya pemanfaatan fasilitas yang lebih optimal untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Tari) yaitu Ibu Suprapti, S.Pd pada 25 November 2014, diperoleh keterangan bahwa, proses pembelajaran seni tari lebih diterapkan pada kegiatan praktek (demonstrasi, imitasi, penciptaan, dan kerja kelompok). Sedangkan pembelajaran

mengenai pengetahuan masih kurang dilakukan. Guru cenderung memberikan pengetahuan dengan metode ceramah yang hanya sekilas saja. Selain itu, di sekolah maupun di rumah siswa belum mempunyai multimedia yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, multimedia pembelajaran tari Badui belum banyak dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang dapat menunjang pembelajaran dalam menyampaikan materi apresiasi maupun ekspresi sebagai salah satu alternatif untuk melengkapi penggunaan metode ceramah, demonstrasi, dan imitasi yang masih sering dilakukan guru serta dapat digunakan oleh siswa untuk pembelajaran mandiri.

c. Mengidentifikasi Karakteristik Siswa

Mengidentifikasi karakteristik siswa dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Tari serta pengamatan secara langsung terhadap siswa pada saat pelajaran. Hasil wawancara yang didapat dengan guru SMP N 2 Godean yakni Ibu Sri Suprapti, S.Pd diperoleh keterangan bahwa siswa cenderung termotivasi apabila menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, misalnya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Siswa lebih fokus dan mandiri apabila pembelajaran dilaksanakan dengan menarik.

Penggunaan metode demonstrasi maupun imitasi membuat beberapa siswa tidak serius dalam mengikuti pembelajaran, mereka cenderung bermain sendiri, bahkan ada yang tidak memperhatikan materi yang diberikan sehingga hasil belajarpun tidak optimal.

Hasil obeservasi tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif sangat diperlukan guru maupun siswa sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang pembelajaran untuk menyampaikan materi yang tidak hanya bersifat praktek namun juga pengetahuan mengenai tarian. Multimedia interaktif sangat membantu untuk mengurangi suasana statis, sehingga siswa dapat fokus terdapat materi pembelajaran.

Berdasarkan tahapan pengumpulan data dan informasi dapat disimpulkan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran memberikan manfaat yang baik seperti meningkatkan pemahaman konsep dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Permasalahan dalam proses pembelajaran Seni Budaya (Seni Tari) seperti kurang maksimalnya penggunaan laboratorium komputer, masih banyaknya penerapan metode yang bersifat konvensional, kurang komunikatifnya proses pembelajaran, serta masih sedikitnya penggunaan media pembelajaran melalui multimedia interaktif menjadi landasan dalam pembuatan multimedia interaktif. Kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta mengurangi suasana yang statis dalam proses pembelajaran Seni Tari.

2. Perancangan Produk Multimedia Interaktif

Proses dari pengumpulan informasi dilanjutkan dengan proses perancangan produk multimedia interaktif. Hasil dari kegiatan pengembangan produk dilakukan dengan merancang pembuatan naskah, *flowchart* dan *storyboard*.

a. Pembuatan Naskah dan Garis Besar Isi Media

Pada tahap ini digunakan untuk menyesuaikan mata pelajaran seni tari yang disesuaikan dengan Kurikulum 2006. Berikut ini analisis materi yang disesuaikan dengan silabus dalam Kurikulum 2006.

Tabel 4: Analisis Materi Kelas 7 Semester 2 Tingkat SMP

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
13. Mengapresiasi karya seni tari	13.1. Mengidentifikasi jenis karya seni tari berpasangan/ kelompok daerah setempat 13.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari berpasangan/ kelompok daerah setempat	1. Siswa mampu mempelajari sejarah tari Badui 2. Siswa dapat mengetahui alat musik, syair, kostum dan properti yang digunakan pada tari Badui
14. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari	14.1. Mengeksplorasi pola lantai gerak dari tari berpasangan/ kelompok daerah setempat 14.2. Memeragakan tari berpasangan/ kelompok daerah setempat	1. Siswa mampu mengeksplorasi pola lantai gerak tari Badui secara berpasangan/ kelompok 2. Siswa mampu memeragakan ragam gerak tari Badui secara berpasangan/kelompok

Hasil analisis materi, kemudian dikembangkan pada materi tari tradisional berpasangan/kelompok daerah setempat. Materi tersebut terdiri dari: sejarah, kostum, syair, ragam gerak, iringan, video per ragam dan video utuh. Secara garis besar isi media pembelajaran terdiri dari 3 bab yakni bagian pendahuluan, bagian inti dan bagian penutup.

1) Bagian Pendahuluan.

Bagian pendahuluan merupakan bagian intro atau pembuka yang berisi narasi ucapan selamat datang kemudian muncul animasi foto-foto dilanjutkan muncul tampilan cover, apabila ingin melanjutkan penggunaan dapat menekan tombol mulai untuk memulai penggunaan multimedia interaktif.

2) Bagian Inti

Pada bagian inti berisi menu utama yang terdiri dari menu beranda, petunjuk, kompetensi, materi, evaluasi, dan profil. Menu petunjuk berisi petunjuk pengoperasian multimedia interaktif. Pada menu kompetensi berisi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) dan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. Menu materi terdiri dari materi sejarah, kostum dan properti, galeri (alat musik, syair, musik), ragam gerak, dan video. Pada tampilan materi dilengkapi dengan beberapa tombol diantaranya tombol beranda, *next*, *back*, *close*, dan *sound*. Masing-masing tombol tersebut memiliki fungsi yang telah dijelaskan pada bagian menu petunjuk.

Menu evaluasi dibagi menjadi 2 soal yakni soal evaluasi 1 dan soal evaluasi 2. Soal evaluasi 1 terdiri dari soal-soal latihan dengan tipe soal pilihan ganda sebanyak 15 soal, dan soal model *fill-in* (mengisi titik-titik dalam kalimat yang dikosongkan) 5 soal. Sedangkan soal evaluasi 2 terdiri dari 5 soal pilihan ganda, soal model *fill-in* (mengisi titik-titik dalam kalimat yang dikosongkan) 5 soal, 2 soal menjodohkan, dan 8 soal benar salah. Menu evaluasi memberikan *feedback* secara langsung yang berupa pernyataan benar atau salah terhadap jawaban dari pertanyaan.

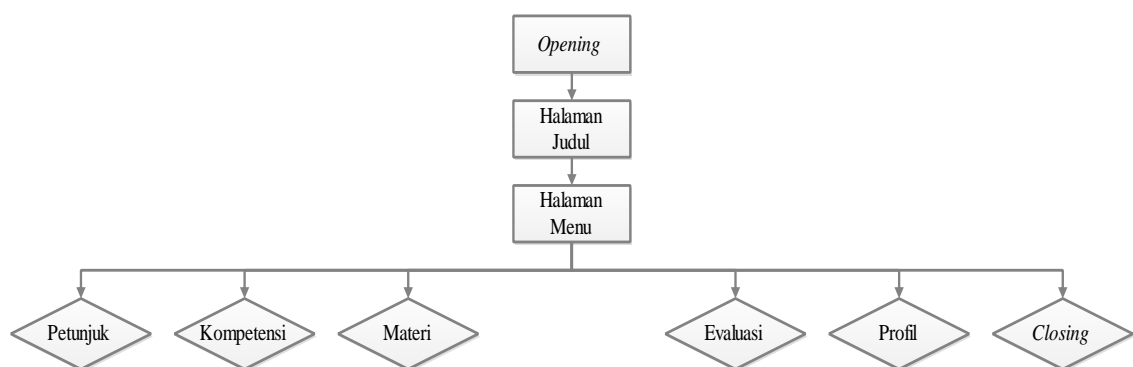
Menu profil terdiri dari profil pengembang, ahli materi, ahli media dan dosen pembimbing sebagai pihak yang membantu dalam pembuatan multimedia interaktif.

3) Bagian Penutup

Bagian penutup berisi teks ucapan terimakasih semoga bermanfaat setelah pengguna menekan tombol *close*.

b. *Flowchart*

Flowchart merupakan bagan alir yang menunjukkan alur suatu produk multimedia. Penyusunan *flowchart* dilakukan setelah melakukan penyusunan naskah, sehingga dapat diketahui isi dari multimedia interaktif. Flowchart ini dimaksudkan untuk menggambarkan keseluruhan alur pembelajaran dalam multimedia interaktif yang dikembangkan. Berikut penyusunan *flowchart* yang digambarkan dalam sebuah bagan berikut.

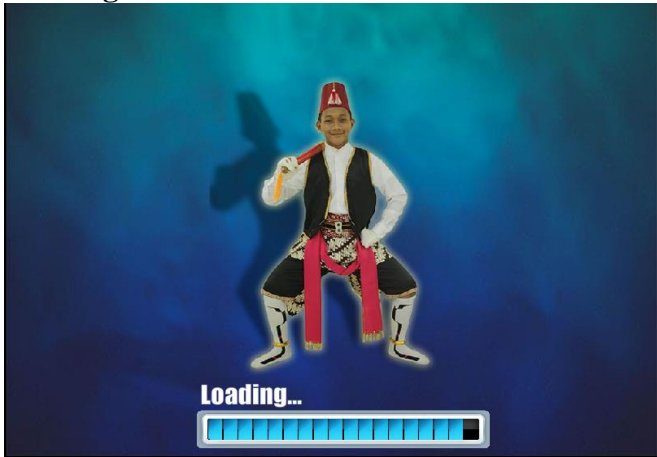
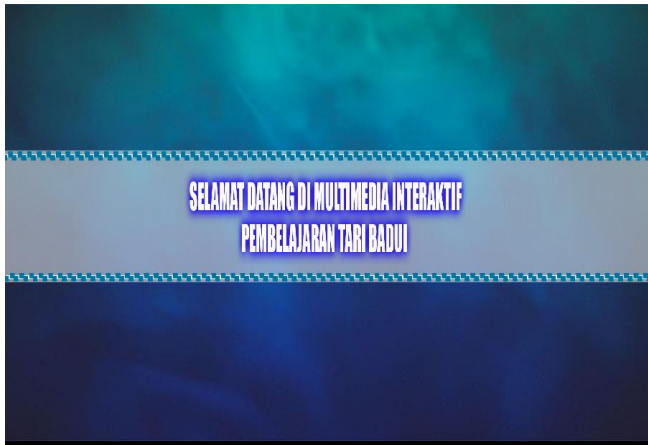



Gambar 5: ***Flowchart***
(untuk *flowchart* selengkapnya terlampir)




c. Storyboard

Storyboard merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibuat, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard* dapat dikatakan juga *visual script* yang akan dijadikan *outline* dari sebuah proyek yang ditampilkan pada setiap *page* Waryanto (2005). Perancangan *storyboard* dilakukan dengan penjelasan rinci pada setiap tampilannya dari *flowchart* yang telah dibuat. Berikut ini penjelasan perancangan *storyboard*:




Tabel 6: *Storyboard*




No.	Visual	Keterangan
1.	<p>Loading</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Loading</i> - <i>Backsound 1</i>
2.	<p>Pembukaan</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Narasi dan teks selamat datang di multimedia interaktif pembelajaran tari Badui. Multimedia interaktif ini ditunjukan untuk siswa SMP yang mempelajari mengenai tari tradisional. Klik tombol mulai untuk memulai penggunaan multimedia interkatif. Selamat Belajar”. - <i>Backsound 1</i>

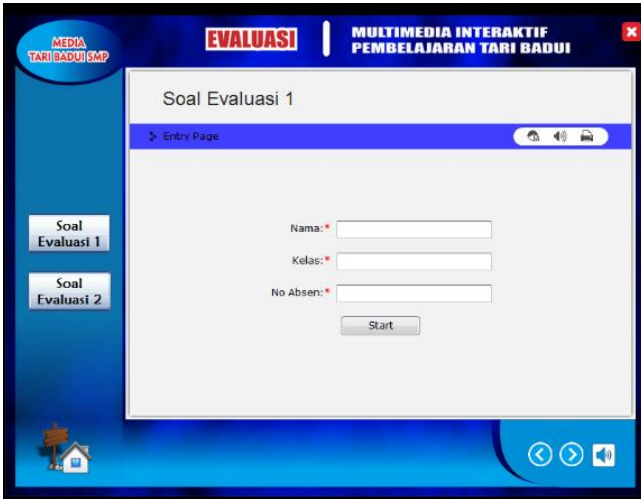
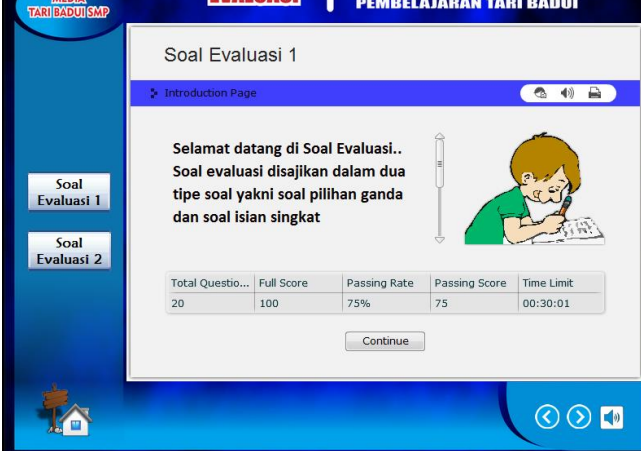
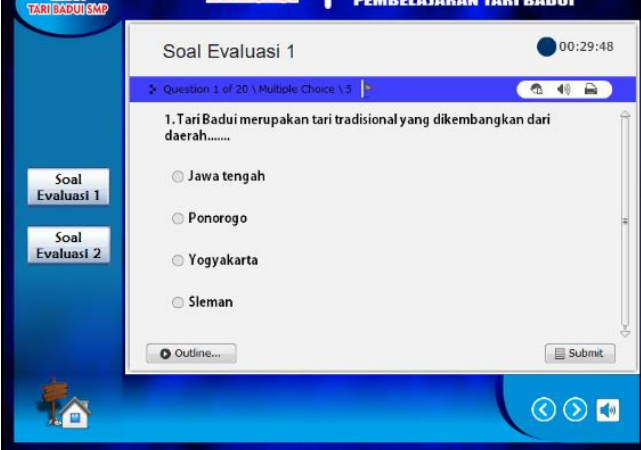
3.		<ul style="list-style-type: none"> - Gambar animasi penari berjalan - <i>Backsound 1</i>
4.		<ul style="list-style-type: none"> - Cover utama yang berisi judul, logo, jurusan, nama pengembang, animasi seorang penari berjalan - <i>Backsound 1</i>
5.	<p>Menu utama</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Tombol-tombol menu dengan narasi setiap menunya terdapat pada bagian tengah - Gambar papan dengan teks bertuliskan “Menu Media Badui” terletak ditengah - <i>Backsound 1</i> - Tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i> terdapat pada kanan bawah - Pojok kanan atas tombol <i>close</i>

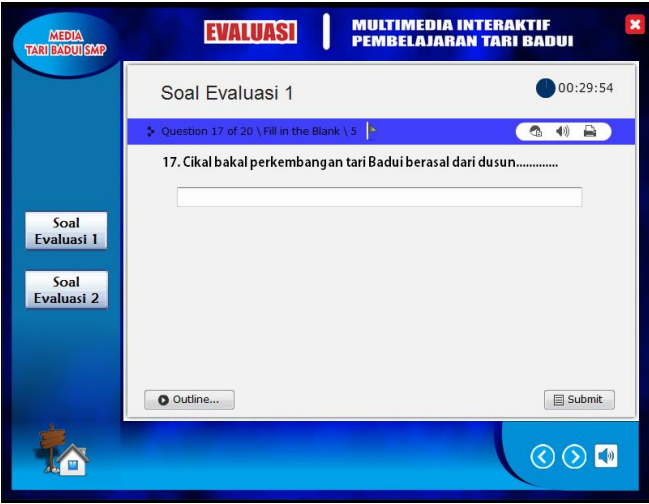

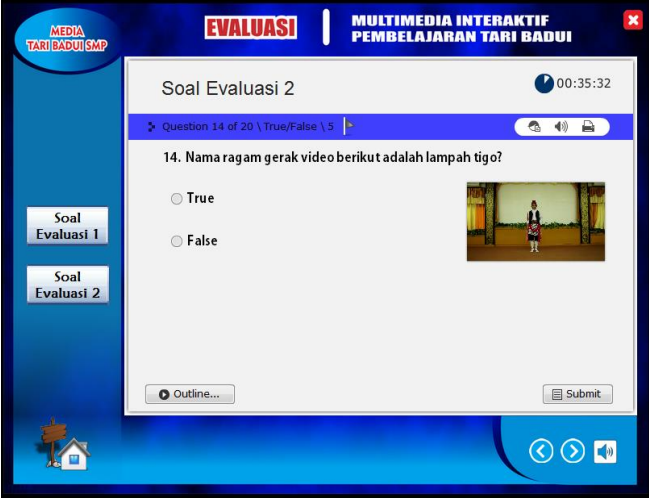
6.	<p>Petunjuk</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Judul <i>page</i> dibagian kiri atas - Bagian bawah terdapat menu-menu multimedia interaktif - Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i>, <i>sound</i> dan gambar guru - <i>Backsound 1</i> - Pojok kanan atas tombol <i>close</i>
7.	<p>Kompetensi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Berisi SKKD yang harus dicapai - Bagian kiri berisi dua tombol navigasi SK dan KD dan Tujuan - Bagian bawah berisi menu-menu multimedia interaktif - Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i>, <i>sound</i> dan gambar guru - <i>Backsound 1</i> - Pojok kanan atas tombol <i>close</i>
8.	<p>TUJUAN</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bagian kiri berisi dua tombol navigasi SK dan KD dan Tujuan - Bagian bawah berisi menu-menu multimedia interaktif - Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i>, <i>sound</i> dan gambar guru - <i>Backsound 1</i> - Pojok kanan atas tombol <i>close</i>

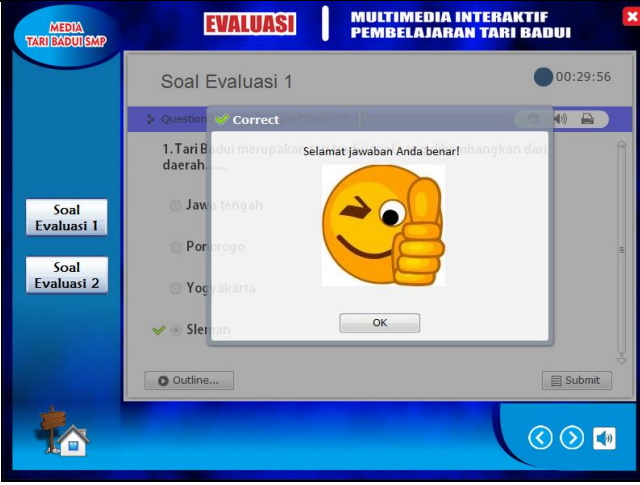
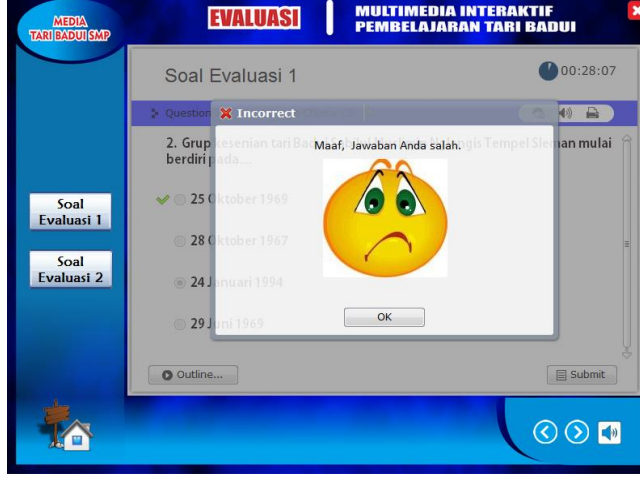

9.		<ul style="list-style-type: none"> - Berisi materi sejarah tari Badui - Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i> - Bagian kiri berisi tombol-tombol materi, home dan teks bertuliskan materi tari Badui SMP - Pojok kanan atas tombol <i>close</i>
10.		<ul style="list-style-type: none"> - Berisi gambar kostum tari Badui pada kolom tengah - Kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i> - Bagian kiri berisi tombol-tombol materi, home - <i>Backsound 1</i> - Bagian bawah terdapat tombol kostum dan cara pakai
11.		<ul style="list-style-type: none"> - Tombol cara pakai untuk melihat cara pemakaian kostum tari Badui, apabila tombol tersebut diklik maka muncul tampilan video


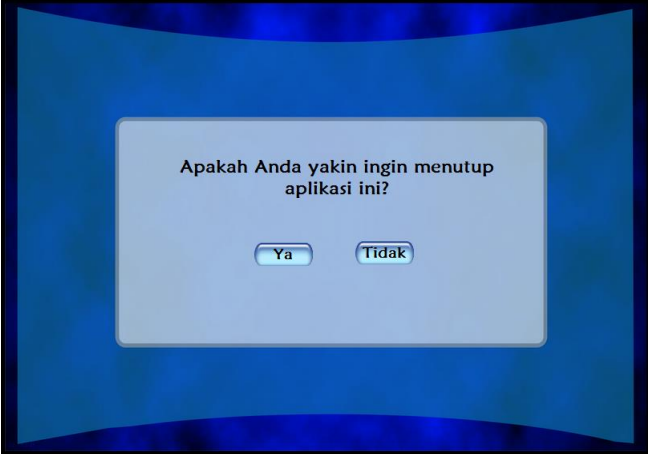

12.		<ul style="list-style-type: none"> - Gambar dua buah alat musik bagian tengah beserta keterangan - Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i> - Bagian kiri berisi tombol-tombol materi dan tombol home - Bagian bawah terdapat tombol Alat musik, Syair, dan Iringan - Pojok kanan atas tombol <i>close</i> - <i>Backsound 1</i>
13.		<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat syair lagu dalam bentuk <i>flipbook</i> - Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i> - Bagian kiri berisi tombol-tombol materi dan home - Bagian bawah terdapat tombol Alat musik, Syair, dan Iringan - Kanan pojok atas tombol <i>close</i> - <i>Backsound 1</i>
14.		<ul style="list-style-type: none"> - Tombol Iringan 1 dan 2 pada bagian tengah dan gambar penari - Bagian kiri berisi tombol-tombol materi multimedia interaktif, tombol home - Bagian bawah terdapat tombol Alat musik, Syair, dan Iringan - Pojok kanan atas tombol <i>close</i>

15.		<ul style="list-style-type: none"> - Materi ragam gerak disajikan dalam bentuk <i>flipbook</i> pada bagian tengah - Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i> - Bagian kiri berisi tombol-tombol materi multimedia interaktif, tombol home dan tulisan materi tari Badui SMP - Pojok kanan atas tombol <i>close</i> - <i>Backsound 2</i>
16.		<ul style="list-style-type: none"> - Materi ragam gerak tari Badui 1 dan 2 terdapat pada bagian tengah, teks dapat di klik untuk menuju video ragam gerak - Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i> - Pojok kanan atas tombol <i>close</i> - <i>Backsound 2</i>
17.		<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan video setelah tombol di klik sesuai dengan nama tombol.

18.		<ul style="list-style-type: none">- Materi soal evaluasi terdapat pada bagian tengah dengan mengisi nama kelas, dan nomor absen.- Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i>- Pojok kanan atas tombol <i>close</i>- Bagian kiri terdapat dua tombol yakni soal evaluasi 1 dan soal evaluasi 2										
19.	 <table><tr><th>Total Questio...</th><th>Full Score</th><th>Passing Rate</th><th>Passing Score</th><th>Time Limit</th></tr><tr><td>20</td><td>100</td><td>75%</td><td>75</td><td>00:30:01</td></tr></table> <p>Continue</p>	Total Questio...	Full Score	Passing Rate	Passing Score	Time Limit	20	100	75%	75	00:30:01	<ul style="list-style-type: none">- Berisi introduksi informasi mengenai tipe soal, skor tertinggi, passing skor, jumlah soal dan waktu maksimal dalam mengerjakan soal evaluasi.
Total Questio...	Full Score	Passing Rate	Passing Score	Time Limit								
20	100	75%	75	00:30:01								
20.		<ul style="list-style-type: none">- Berisi tipe soal pilihan ganda- Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i>- Pojok kanan atas tombol <i>close</i>- Bagian kiri terdapat tombol home dan dua tombol yakni soal evaluasi 1 dan soal evaluasi 2										

21.		<ul style="list-style-type: none"> - Berisi tipe soal model <i>fill-in</i> (mengisi titik-titik dalam kalimat yang dikosongkan) - Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i> - Pojok kanan atas tombol <i>close</i> - Bagian kiri terdapat tombol home dan dua tombol yakni soal evaluasi 1 dan soal evaluasi 2
22.		<ul style="list-style-type: none"> - Berisi tipe soal menjodohkan
23.		<ul style="list-style-type: none"> - Berisi tipe soal benar salah

24.		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feedback</i> apabila menjawab pertanyaan dengan benar - Berisi teks “Selamat Jawaban Anda Benar” - Gambar <i>emotion</i> senyum - <i>Backsound</i> tepuk tangan
25.		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feedback</i> apabila menjawab pertanyaan dengan salah - Berisi teks “Maaf Jawaban Anda Salah” - Gambar <i>emotion</i> sedih - <i>Backsound</i> “Oh No”
26.		<ul style="list-style-type: none"> - Judul <i>page</i> atas center - Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i> - Bagian kiri bawah terdapat tombol home - Bagian tengah terdapat lima foto pengembang multimedia interaktif - Pojok kanan atas tombol <i>close</i> - <i>Backsound</i> 2

27.		<ul style="list-style-type: none"> - Judul <i>page</i> atas center - Bagian kanan bawah berisi tombol <i>back</i>, <i>next</i> dan <i>sound</i> - Bagian kiri terdapat tombol home dan foto pengembang, - Bagian tengah berisi profil pengembang - Pojok kanan atas tombol <i>close</i> - <i>Backsound 2</i>
28.		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian tengah berisi kotak dialog pilihan menutup aplikasi multimedia interaktif “Ya” atau “Tidak”
29.		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian penutup berupa animasi teks “terimakasih semoga bermanfaat”

3. Pengumpulan Bahan

Tahapan pengumpulan bahan dilakukan setelah tahapan perancangan produk. Adapun proses pengumpulan bahan diantaranya mengumpulkan bahan materi, mendokumentasikan gambar dan animasi, merekam video dan mendokumentasikan, dan membuat soal evaluasi.

Pengumpulan bahan materi dilakukan melalui wawancara oleh dua narasumber yakni bapak Asrongi (Ketua Grup kesenian tari Badui Sabilul Muslimin) pada tanggal 28 Januari 2015 dan 13 Februari 2015 di rumah bapak Asrongi Nglengis, Tempel, Sleman dan bapak Suwarji (Ketua Grup kesenian tari Badui Semampir) pada tanggal 15 Februari 2015 di rumah bapak Suwarji di dusun Semampir, Tambakrejo, Tempel, Sleman. Hasil wawancara diperoleh informasi terkait sejarah, alat musik, kostum dan syair dan ragam gerak tari Badui.

Mendokumentasikan gambar dilakukan di rumah bapak Asrongi di Nglengis Tempel Sleman dan PLA lantai 3 ruang seminar FBS UNY. Sedangkan animasi dibuat dengan menggunakan program *Adobe Flash Professional C6* dan *sound effect* dengan mendownload di media sosial

Proses perekaman video dilaksanakan di PLA lantai 3 ruang seminar pada 10 Februari 2015 dan 9 Maret 2015. Perekaman dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya perekaman proses pemakaian kostum tari Badui, perekaman tarian utuh, dan rekaman tiap ragam gerak.

Pengumpulan bahan yang selanjutnya yakni pembuatan soal evaluasi. Pembuatan soal disesuaikan dengan materi dalam multimedia interaktif. Soal

evaluasi dibagi menjadi dua yakni soal evaluasi 1 dan soal evaluasi 2. Pada soal evaluasi 1 terdapat 15 soal pilihan ganda, 5 soal model *fill-in*. Sedangkan soal evaluasi 2 terdiri dari soal pilihan ganda sejumlah 5 soal, soal model *fill-in* sejumlah 5 soal, soal menjodohkan 2 soal, dan soal benar salah 8 soal.

4. Pengembangan Produk

Tahapan pengembangan produk berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang kemudian dibuat dalam program *Autoplay Media Studio 8* sebagai program utama dalam membuat media pembelajaran tari Badui. Selain itu juga didukung dengan program lain yaitu *CorelDRAW X6* dan *Adobe Photoshop CS6* digunakan untuk mengedit gambar, *Adobe Flash Profesional CS6* untuk membuat animasi pembuka, *Wondershare Quiz Creator* untuk membuat soal evaluasi, *Ncsoft Flip Book Maker X5* digunakan untuk membuat animasi yang dirangkum menjadi sebuah buku serta program pendukung lainnya seperti *Audacity* digunakan untuk merekam suara yang digunakan untuk *backsound*, *Corel Video Studio Pro X5* dan *Format Factory* digunakan untuk mengedit video dan musik. Dari program-program tersebut kemudian data-data digabungkan pada program *Autoplay Media Studio 8* sehingga tercipta produk multimedia interaktif tari Badui.

5. Uji Coba Produk Awal

Setelah produk selesai dibuat, sebelum di uji coba ke sekolah terlebih dahulu di uji coba oleh dua orang ahli yakni ahli materi, ahli media dan lima orang

sampel siswa SMP. Uji coba pada kelompok ini untuk mengetahui apakah multimedia interaktif tari Badui layak digunakan atau tidak.

a. Uji Coba Ahli Materi

Uji coba dilakukan pada tanggal 20 Maret 2015 oleh Ibu Sri Suprpti, S.Pd selaku guru SMP N 2 Godean sebagai ahli materi. Tahapan uji coba bertujuan untuk mendapatkan penilaian mengenai materi yang disampaikan pada multimedia interaktif guna meningkatkan kualitas isi materi dari media pembelajaran yang dibuat. Uji coba dilakukan terhadap aspek kebenaran konsep, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan agar para siswa mendapatkan materi yang benar, jelas, dan mudah dipahami.

Berdasarkan penilaian ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa sisi kebenaran konsep termasuk dalam kategori sangat layak untuk dipergunakan. Hal ini menandakan bahwa materi yang ditampilkan dalam multimedia interaktif dapat dipertanggungjawabkan kebenaran ilmiahnya dan sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Pada aspek materi mendapatkan penilaian yang baik. Namun terdapat skor yang menjadi tinjauan peneliti yakni pada indikator keseimbangan materi dengan soal latihan mendapatkan skor 2. Hal ini didasarkan pada jumlah soal evaluasi yang terlalu banyak yakni terdiri 40 soal. Solusi dari permasalahan tersebut soal dibagi menjadi yakni soal evaluasi 1 dan soal evaluasi 2.

Selain aspek kebenaran konsep dan materi, aspek pembelajaran juga mendapatkan penilaian baik. Hasil penilaian ini menjadi landasan untuk melanjutkan ke tahap penelitian berikutnya.

Ahli materi menilai bahwa kekuatan utama dari multimedia interaktif tari Badui terletak pada materi yang ditampilkan cukup lengkap dan penyajiannya menarik. *Software* mudah dipahami, dan mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang ditampilkan.

Evaluasi dari ahli materi berupa *backsound* suara yang digunakan kurang tepat dengan media yang disajikan sehingga perlu adanya perbaikan untuk menyesuaikan dengan media yang dibuat. Saran ahli materi mengganti *backsound* dengan suara gamelan Jawa untuk menghargai budaya Jawa khususnya Yogyakarta yang Istimewa. Selain itu saran dari ahli materi berupa pengurangan jumlah soal pada soal evaluasi. Adapun hasil evaluasi dari ahli materi ditampilkan dalam angka rata-rata pada tabel 7. Berikut adalah tabel penilaian yang diberikan oleh ahli materi melalui kuesioner.

Tabel 6: Analisis Data Penilaian Oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Standar Seratus	Kelayakan Produk
1	Kebenaran Konsep	4,00	100,00	Layak
2	Materi	3,82	95,45	Layak
3	Pembelajaran	3,60	90,00	Layak
Jumlah		11,42	285,45	Layak
Rata-rata		3,81	95,15	Layak

Berdasarkan penilaian di atas dapat diketahui bahwa penilaian oleh ahli materi pada aspek kebenaran konsep memperoleh persentase nilai 100, aspek materi memperoleh skor standar seratus 95,45, dan aspek pembelajaran memperoleh skor standar seratus 90. Dapat disimpulkan nilai akhir dari aspek kebenaran konsep,

aspek materi dan aspek pembelajaran memperoleh skor standar seratus adalah 95,15 dengan kriteria layak.

b. Uji Coba Ahli Media

Uji coba ahli media dilakukan pada tanggal 24 Maret 2015 oleh Ibu Wenti Nuryani, M.Pd sebagai ahli yang berkompeten dalam bidang teknologi pembelajaran. Tahapan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran yang dibuat melalui kuesioner dengan dua aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Hasil penilaian menyebutkan bahwa pada aspek tampilan yang terdiri 11 indikator penilaian diantaranya tampilan *background*, komposisi warna teks, sajian animasi yang digunakan, keterbacaan teks, kesesuaian huruf, teks, dan gambar mendapatkan penilaian sangat baik. Ahli media menyebutkan bahwa kekuatan pada multimedia interaktif ini terletak pada kualitas dari gambar serta video yang serta animasi yang relevan dengan materi sehingga akan sangat membantu memperjelas penyampaian materi dalam bentuk teks atau tulisan.

Pada aspek pemrograman dari 4 indikator yang dinilai diantaranya kemudahan navigasi pada media dan kemudahan pengaksesan informasi mendapatkan penilaian sangat baik. Melalui program yang mudah dijalankan akan membantu siswa dalam menjelajah seluruh isi multimedia interaktif. Secara keseluruhan dari aspek tampilan maupun pemrograman tidak terdapat revisi, namun terdapat saran yang diberikan yakni penggunaan teks yang terlalu panjang pada materi sejarah tari Badui, sehingga memungkinkan kebosanan, dan kesulitan siswa dalam memahami materi.

Hasil evaluasi dari ahli media ditampilkan dalam angka rata-rata pada tabel 8. Berikut adalah tabel penilaian yang diberikan oleh ahli media melalui kuesioner.

Tabel 7: Analisis Data Penilaian Oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Standar Seratus	Kelayakan Produk
1	Tampilan	3,55	88,75	Layak
2	Pemrograman	3,75	93,75	Layak
Jumlah		7,30	182,50	Layak
Rata-rata		3,65	91,25	Layak

Berdasarkan penilaian di atas dapat diketahui bahwa penilaian oleh ahli media pada aspek tampilan memperoleh skor standar seratus 88,75 sedangkan pada aspek pemrograman memperoleh skor standar seratus 93,75. Dapat disimpulkan nilai akhir berdasarkan dua aspek di atas adalah 91,25 yang menunjukkan kriteria layak.

c. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada lima siswa SMP N 2 Godean yang dipilih secara acak sehingga mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Tahapan uji coba yang dilakukan dengan siswa diberikan kebebasan untuk mengoperasikan multimedia interaktif pembelajaran tari Badui kemudian mengerjakan soal evaluasi, selanjutnya siswa mengisi lembar kuesioner multimedia interaktif.

Hasil penilaian pada 5 siswa diperoleh hasil pada aspek tampilan secara keseluruhan mendapatkan penilaian baik. Pada aspek tampilan ada beberapa indikator yang menjadi tinjauan peneliti yakni pada ketepatan pemilihan *background*

dan tampilan layar yang penuh dengan tulisan mendapatkan skor 2. Hal ini menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk memperbaiki media.

Selain aspek tampilan, aspek materi juga mendapatkan penilaian baik dari aspek materi yang terdiri dari 8 indikator penilaian rata-rata memperoleh skor 3. Penilaian oleh kelompok terbatas memberikan kekuatan pada materi yang memberikan kemudahan dalam mengidentifikasi tarian serta kejelasan dari video, gambar yang ditampilkan dan petunjuk pembelajaran.

Pada aspek pembelajaran dari 8 indikator yang dinilai, diantaranya memberikan kemandirian belajar melalui penggunaan multimedia interaktif, komunikatifnya materi yang disampaikan sehingga memotivasi siswa untuk belajar dan tertantang dengan soal evaluasi, menjadi *point* yang mendapatkan penilaian sangat baik dari uji coba kelompok terbatas. Namun dari 8 indikator yang dinilai, terdapat satu indikator yang mendapatkan skor 2 oleh salah satu siswa pada kelompok terbatas yakni terkait dengan musik yang disajikan mengganggu konsentrasi dalam pembelajaran. Hal ini menjadi tinjauan peneliti untuk memperbaiki media dengan mengganti *background* yang tepat.

Berdasarkan penilaian secara umum kualitas multimedia interaktif mendapatkan penilaian layak karena rata-rata skor standar seratus yang di dapat 80,17. Penilaian baik diberikan terutama untuk indikator penilaian materi yang memberikan kemudahan dalam mengidentifikasi tarian serta kejelasan dari video, gambar yang ditampilkan serta petunjuk pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan pemberian nilai yang cukup tinggi. Hasil tersebut nampaknya apa yang ditampilkan pada multimedia interaktif sangat relevan dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa.

Demikian juga aspek pembelajaran berupa kemandirian belajar dengan menggunakan multimedia interaktif dan materi pembelajaran disampaikan dengan komunikatif banyak diapresiasi positif oleh siswa yang ditandai pemberian skor baik. Sedangkan pada indikator kesesuaian musik yang disajikan pada media dinilai harus diperbaiki.

Beberapa saran dan komentar yang diberikan pada uji coba terbatas secara umum pada masalah tampilan pada layar laptop kurang besar, namun komentar ini tidak dilakukan revisi oleh peneliti karena tampilan layar sudah disesuaikan dengan ukuran standar media pembelajaran. Saran lain berupa tambahan permainan untuk menambah wawasan siswa. Saran tersebut diperbaiki dengan mengganti permainan dengan soal evaluasi yang dibagi menjadi 2, sehingga memberikan banyak tantangan untuk siswa.

Berikut hasil penilaian dari uji coba terbatas yang ditampilkan dalam angka rata-rata dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 8: Analisis Data Penilaian Uji Coba Kelompok Terbatas

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Standar Seratus	Kelayakan Produk
1	Tampilan	3,11	77,73	Layak
2	Materi	3,08	76,88	Layak
3	Pembelajaran	3,43	85,65	Layak
Jumlah		9,62	240,26	
Rata-rata		3,21	80,09	Layak

Hasil uji coba terbatas dapat disimpulkan bahwa dari ketiga aspek yakni aspek tampilan memperoleh penilaian 77,73, aspek materi memperoleh penilaian

76,88, dan aspek pembelajaran memperoleh penilaian 85,65. Ketiga aspek tersebut apabila dirata-rata akan diperoleh skor standar seratus 80,09 dengan kriteria layak.

6. Revisi Produk

Revisi produk diperoleh dari hasil kuesioner oleh ahli materi, ahli media dan uji coba kelompok terbatas. Hasil tersebut diperoleh beberapa saran perbaikan untuk menyempurnakan produk multimedia interaktif sebelum diuji cobakan pada kelompok luas. Berikut hasil revisi yang diberikan pada media yang dikembangkan dapat dilihat sebagai berikut:

a. Revisi ahli materi

Hasil revisi ahli materi dari hasil uji coba dapat dilihat sebagai berikut:

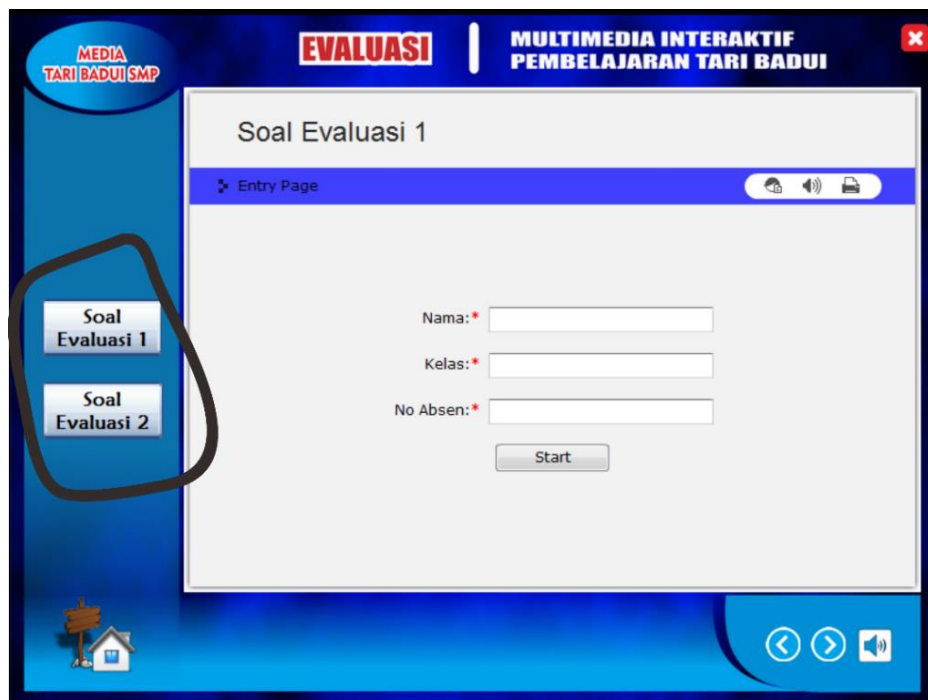
- 1) *Background* suara lagu kurang tepat dengan materi sebaiknya iringan gamelan yang bernuansa Jawa supaya anak bisa menghargai budaya Jawa khususnya Yogyakarta yang istimewa.
- 2) Soal yang diberikan terlalu banyak sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi dan waktu pembelajaran

Hasil komentar dan saran dari ahli materi kemudian dilakukan perbaikan pada *backsound* musik mengenai penggunaan instrumen musik yang disesuaikan dengan materi. *Backsound* musik sebelum dilakukan revisi berupa instrumen lagu “Becak” setelah dilakukan revisi *backsound* musik menjadi iringan tari Badui. Saran ini diberikan oleh pembimbing agar *backsound* sesuai dengan materi selain itu materi yang dikembangkan berupa tari kerakyatan sehingga kurang tepat apabila

menggunakan instrumen gamelan Jawa. Berdasarkan pertimbangan tersebut penulis melakukan revisi tidak berdasarkan rekomendasi dari ahli materi.

Saran terhadap soal evaluasi berupa pengurangan jumlah soal. Sebelum dilakukan revisi soal evaluasi terdiri dari empat puluh soal dengan empat tipe soal yakni soal pilihan ganda, soal model *fill-in* (mengisi titik-titik dalam kalimat yang dikosongkan), soal menjodohkan, dan soal benar salah. Setelah dilakukan revisi soal evaluasi dibagi menjadi 2 soal yakni soal evaluasi 1 berjumlah 20 soal dengan tipe soal pilihan ganda dan soal model *fill-in* (mengisi titik-titik dalam kalimat yang dikosongkan). Soal evaluasi dua berisi 20 soal dengan empat tipe soal yakni pilihan ganda, menjodohkan, soal model *fill-in* (mengisi titik-titik dalam kalimat yang dikosongkan), dan soal benar salah. Tampilan dapat dilihat pada gambar 6.

Gambar 6: Soal Evaluasi Sebelum Direvisi



Gambar 7: Soal Evaluasi Setelah Direvisi

b. Revisi Ahli Media

Pada tahap ujicoba ahli media tidak terdapat revisi pada aspek pemrograman maupun tampilan, namun ada saran yang disampaikan yakni pada materi sejarah uraian teks sebaiknya menggunakan alinea, sehingga akan mempermudah siswa memahami teks. Berikut hasil revisi dari ahli media dapat dilihat pada gambar 8 dan 9.



Gambar 8: Materi Sejarah Sebelum Direvisi

Bentuk produk multimedia interaktif pada materi sejarah sebelum dilakukan revisi bentuk teks tanpa alinea Gambar 8. Setelah dilakukan revisi uraian teks menggunakan alinea gambar 9.



Gambar 9: Materi Sejarah Setelah Direvisi

c. Revisi Uji coba Terbatas

Hasil komentar/saran pada uji coba terbatas yang berupa ukuran tampilan layar pada laptop kurang besar, oleh peneliti tidak dilakukan revisi hal ini didasarkan pada ukuran *background* sudah disesuaikan dengan ukuran standar untuk media pembelajaran yakni 800 x 600 pixel. Selain itu pada saat uji coba terbatas beberapa siswa ada yang menggunakan *notebook* sehingga tampilan layar lebih kecil.

Demikian juga saran berupa tambahan permainan sebagai wawasan. Saran tersebut peneliti ganti dengan membuat soal evaluasi yang dibagi menjadi dua, sehingga dengan adanya pembagian soal ini dapat dijadikan sebagai permainan dengan tantangan soal-soal yang disediakan.

7. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di SMP N 2 Godean pada tanggal 4 April 2015. Uji coba ini menggunakan produk multimedia interaktif yang telah melalui tahap revisi oleh ahli materi dan ahli media serta uji coba kelompok kecil. Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada uji coba penggunaan multimedia interaktif pembelajaran tari Badui:

- a) Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai multimedia interaktif pembelajaran tari Badui melalui layar LCD dengan memperhatikan petunjuk penggunaan, materi, dan desain dari multimedia interaktif tari Badui.
- b) Beberapa siswa mencoba menggunakan produk multimedia interaktif pembelajaran tari Badui di depan kelas.

- c) Setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran tari Badui, siswa diminta mengisi lembar evaluasi multimedia interaktif.

Hasil evaluasi pada tahap uji coba lapangan dilakukan terhadap 30 siswa kelas VII C SMP N 2 Godean yang belum terlibat dalam uji coba kelompok terbatas. Data uji coba memperlihatkan secara keseluruhan di dapatkan kesimpulan penilaian dengan kriteria layak untuk dikembangkan. Hal ini, dikarenakan diperoleh rerata penilaian 82,22 terhadap multimedia interaktif. Keunggulan multimedia interaktif ini pada uji coba lapangan terletak pada kebebasan memilih menu yang akan dipelajari siswa, kejelasan video dan gambar pada materi yang digunakan dan ketepatan pemilihan *background* yang digunakan. Sementara kemenarikan tampilan awal dan animasi yang digunakan mendapatkan skor yang cukup rendah namun masih memenuhi kriteria kelayakan dalam multimedia interaktif.

Aspek materi yang menjadi keunggulan terdapat pada indikator soal evaluasi yang dapat memberikan umpan balik secara langsung, kejelasan materi yang disampaikan serta isi media yang menarik membuat siswa mudah dalam memahami materi tari Badui mendapatkan apresiasi yang sangat tinggi dari siswa.

Aspek pembelajaran juga mendapatkan penilaian sangat baik terutama pada indikator materi pembelajaran yang disampaikan secara komunikatif, dan musik yang disajikan tidak mengganggu konsentrasi dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari skor yang diberikan cukup tinggi. Berikut data hasil penilaian dalam bentuk rerata angka yang ditampilkan pada tabel 9.

Tabel 9: Analisis Data Penilaian Uji Coba Lapangan

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Standar Seratus	Kelayakan Produk
1	Tampilan	3,32	82,91	Layak
2	Materi	3,34	83,38	Layak
3	Pembelajaran	3,22	80,38	Layak
Jumlah		9,87	246,66	
Rata-rata		3,29	82,22	Layak

Hasil di atas menunjukkan pada aspek tampilan multimedia interaktif memperoleh penilaian 82,91, aspek materi memperoleh persentase nilai 83,38, dan pada aspek pembelajaran memperoleh penilaian 80,38. Ketiga aspek tersebut apabila dirata-rata akan diperoleh penilaian 82,22. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini termasuk dalam kriteria layak.

8. Produk Jadi

Produk multimedia interaktif yang telah di uji cobakan dan mendapatkan tanggapan baik mengenai media yang dikembangkan, maka media sudah layak untuk diimplementasikan, dan siap diproduksi untuk disebarluaskan pada masyarakat yang membutuhkan.

B. Pembahasan

Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tari Badui dilakukan melalui beberapa tahapan yang telah diuji coba oleh ahli materi dan ahli media serta siswa calon pengguna untuk menghasilkan produk multimedia interaktif yang berkualitas dan mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi, ahli media, uji coba terbatas dan uji coba lapangan diperoleh hasil

bahwa multimedia interaktif pembelajaran tari Badui layak untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari penilaian aspek yang berhubungan dengan kualitas materi, kualitas pembelajaran dan kualitas tampilan. Pada saat uji coba secara umum memperoleh rerata penilaian yang termasuk kategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini layak untuk digunakan. Adapun hasil analisis data dari uji coba sebagai berikut:

Tabel 10: Hasil Penilaian Ahli Materi, Ahli Media, Uji Coba Terbatas, dan Uji Coba Lapangan.

No.	Aspek	Skor Rata-rata				
		Ahli Materi	Ahli Media	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Lapangan	Standar Seratus
1.	Kebenaran Konsep	100	-	-	-	100
2.	Materi	95,45	-	77,73	83,38	85,52
3.	Pembelajaran	90	-	76,88	80,38	82,42
4.	Tampilan	-	88,75	85,65	82,91	85,77
5.	Pemrograman	-	93,75	-	-	93,75
Jumlah nilai		285,4	182,5	240,26	246,66	954,82
Persentase Nilai Akhir		95,15	91,25	80,09	82,22	87,17
Kriteria Kelayakan		Layak	Layak	Layak	Layak	Layak

Aspek pembelajaran yang dikembangkan dalam multimedia interaktif secara keseluruhan dapat disimpulkan layak karena diperoleh skor standar seratus dari ahli media pada aspek kebenaran konsep sebesar 100, aspek materi 95,45, dan dari aspek pembelajaran memperoleh 90. Sehingga apabila dirata-rata ahli materi memberikan penilaian dengan persentase akhir 95,15 dengan kriteria layak. Ahli media memberikan penilaian pada aspek tampilan sebesar 88,75, kemudian pada aspek pemrograman memperoleh skor standar seratus sebesar 93,75, jika dirata-rata maka penilaian ahli media mendapatkan skor standar seratus sebesar 91,25.

Penilaian oleh kelompok terbatas pada aspek materi mendapatkan penilaian sebesar 77,73, aspek pembelajaran mendapatkan penilaian 76,88, sedangkan pada aspek tampilan mendapatkan penilaian 85,65. Dengan demikian rerata penilaian oleh kelompok terbatas mendapatkan skor standar seratus sebesar 80,09 dengan kriteria layak. Sedangkan pada hasil penilaian pada uji lapangan pada aspek materi mendapatkan penilaian 83,38, aspek pembelajaran mendapatkan penilaian 80,38 dan pada aspek tampilan mendapat penilaian 82,91, rerata dari ketiga aspek tersebut mendapatkan penilaian 82,22 dengan kriteria layak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini termasuk dalam kriteria layak karena berdasarkan kriteria kelayakan produk ≥ 75 , maka produk multimedia interaktif ini layak untuk digunakan.

Multimedia interaktif yang dihasilkan dalam penelitian ini, memiliki beberapa keunggulan, yaitu memiliki daya tarik, interaktifitas, individual, dan kemudahan dalam penggunaannya serta memiliki unsur tampilan yang dianggap menarik oleh siswa dan guru. Penggunaan dan kualitas gambar, warna, musik yang sangat baik dapat membuat siswa tertarik menggunakan multimedia interaktif ini. Selain itu adanya pemberian wawasan materi mengenai sejarah, kostum, cara pemakaian kostum tari Badui serta *dancescrip* dan pola lantai juga memiliki nilai positif dari multimedia interaktif ini.

Multimedia interaktif ini juga bersifat individual yaitu bersifat melayani kecepatan belajar siswa yang berbeda-beda, artinya multimedia interaktif ini telah dirancang untuk memenuhi minat dan kebutuhan siswa untuk belajar secara mandiri. Keunggulan yang lain adalah interaktif yaitu bersifat komunikatif dua

arah, artinya, multimedia interaktif ini memberikan kesempatan belajar kepada siswa untuk memberikan *respons*. Respon ini dapat diberikan ketika siswa secara mudah memilih menu yang pengguna kehendaki dan menjawab soal soal evaluasi yang terdapat pada multimedia interaktif ini.

Selain kelebihan yang dimiliki, multimedia ini juga tidak terlepas dari kekurangannya. Multimedia yang dikembangkan saat ini hanya dapat digunakan oleh siswa-siswi yang memiliki fasilitas komputer. Oleh karena itu, multimedia interaktif ini diharapkan masih dapat dikembangkan lebih jauh lagi pada penelitian berikutnya.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap multimedia interaktif pembelajaran tari Badui diperoleh produk multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran bagi siswa tingkat SMP. Produk multimedia interaktif dikembangkan dengan menitikberatkan pada interaktifitas siswa dalam mempelajari Seni Tari, selain itu dapat memudahkan siswa mempelajari tari tradisional daerah setempat karena dilengkapi dengan video dan gambar tarian. Produk multimedia interaktif ini juga dapat meningkatkan kemandirian siswa untuk secara aktif mengembangkan pengetahuannya mengenai seni tari sesuai dengan kemampuan masing-masing.

C. Deskripsi Produk Multimedia Interaktif

Produk multimedia interaktif pembelajaran tari Badui untuk siswa SMP dikembangkan dengan menggunakan program komputer *Autoplay Media Studio 8*. Produk ini dikemas dalam bentuk DVD interaktif yang dapat dijalankan dengan komputer. Proses produksi multimedia berbasis komputer ini juga diolah dengan

program pendukung lain seperti *Wondershare Quiz Creator*, *Ncsoft Flip Book Maker X5*, *Adobe Photoshop CS6*, *Audacity*, *Corel Video Studio Pro X5* dan *FormatFactory*. Proses produksi ini lebih tertata karena didasarkan pada *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya dan bahan-bahan materi yang telah dipersiapkan.

Secara garis besar produk hasil pengembangan multimedia interaktif berisi:

1. Halaman pembuka yang berisi opening program, judul “Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Badui”
2. Menu utama, berisi menu petunjuk penggunaan program, kompetensi, materi, evaluasi, dan profil.
3. Kompetensi berisikan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.
4. Materi yang disajikan meliputi sejarah, kostum dan properti, galeri, ragam gerak, dan video.
5. Soal evaluasi disajikan dalam empat tipe soal yakni soal pilihan ganda, soal menjodohkan, soal model *fill-in* (mengisi titik-titik dalam kalimat yang dikosongkan), dan soal benar salah. Soal tersebut disajikan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disertai umpan balik secara langsung kepada pengguna.
6. Profil pengembang terdiri dari profil pengembang, profil ahli media, profil ahli materi, profil pembimbing 1 dan profil pembimbing 2.

Adapun tampilan visual serta deskripsi yang terdapat pada multimedia interaktif pembelajaran tari Badui, sebagai berikut:

1. Opening Program

Pada awal program terdiri dari proses *loading*, dilanjutkan muncul animasi teks “Selamat datang di Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Badui”, animasi foto-foto penari tari Badui. Kemudian di akhiri tampilan judul media. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 10, 11, 12.



Gambar 10: **Proses *Loading***



Gambar 11: *Proses Opening*



Gambar 12: **Animasi Foto Penari**

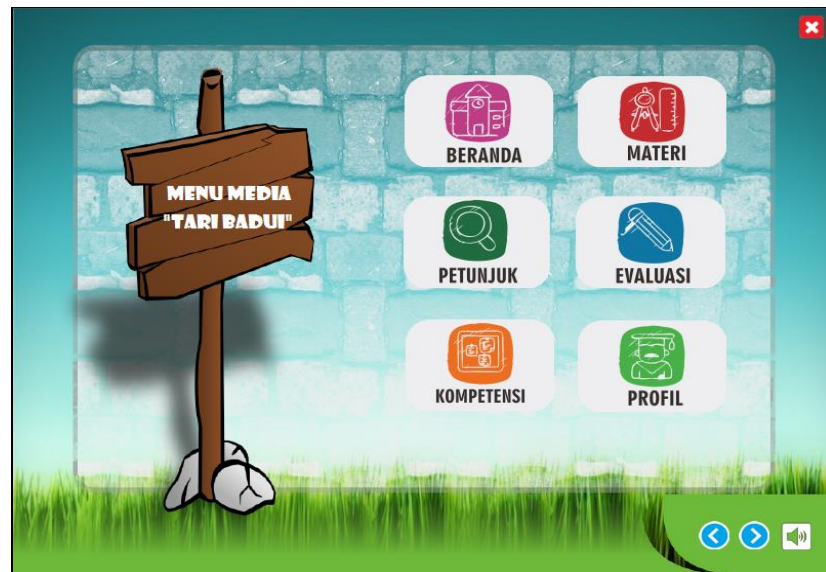


Gambar 13. Tampilan Visual Judul Media

Pada bagian atas *center* berisi judul media, bagian tengah terdapat logo UNY, kemudian nama pengembang dan jurusan, fakultas serta universitas. Bagian kiri terdapat gambar penari Badui. Pada bagian pojok kanan bawah terdapat tombol mulai. Fungsi tombol tersebut untuk memulai penggunaan multimedia interaktif jika kursor diarahkan ke tombol mulai, maka akan muncul menu utama.

2. Menu Utama

Menu utama memuat komponen-komponen yang terdapat pada multimedia interaktif dalam bentuk tombol-tombol. Menu tersebut diantaranya menu beranda, petunjuk, kompetensi, materi, evaluasi, dan profil. Dengan mengeklik pada tombol tersebut maka akan menuju tampilan sesuai dengan nama tombol. Menu utama dilengkapi dengan tombol *next*, *back* dan tombol *sound*. Terdapat pula tombol navigasi di pojok kanan atas untuk keluar program. Tampilan visualnya dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14: Tampilan Visual Menu Utama

3. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan memuat tata cara menjalankan multimedia interaktif beserta fungsi dari tombol-tombol yang digunakan untuk menelusuri halaman yang terdapat pada multimedia interaktif. Terdapat tombol menu pilihan pada bagian bawah. Tombol *next*, *back* dan *sound* pada bagian pojok kanan bawah. Tombol *close* pada pojok kanan atas. Pada *page* ini juga terdapat gambar seorang guru yang sedang menerangkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15: Tampilan Visual Petunjuk Penggunaan

4. Kompetensi

Tampilan kompetensi berisi SK & KD yang harus dicapai siswa. Terdapat tombol tujuan bagian kiri yang merupakan *link* untuk menuju tampilan sesuai dengan nama tombol. Pada *page* ini juga terdapat gambar seorang guru yang sedang menerangkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Visual SK dan KD



Gambar 17. Tampilan Visual Tujuan

Pada *page* tujuan berisi tujuan pembelajaran multimedia interaktif yang terdiri dari empat tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.

5. Materi Sejarah

Jika pada menu materi diklik maka akan muncul *page* materi pembelajaran. Dalam *page* ini terdapat lima pilihan untuk masing-masing materi yakni materi sejarah, materi kostum dan properti serta cara pemakaian, materi galeri, materi ragam gerak, materi video yang terletak pada bagian kiri. Pada materi sejarah tari Badui dibuat dalam teks panjang yang dapat digulung. Bagian kiri berisi tombol home untuk kembali pada bagian menu utama dan pada bagian atas kiri terdapat teks materi tari Badui SMP. Jika kursor diarahkan pada tombol navigasi materi yang berada di kiri maka teks akan berubah warna. Tampilan visualnya dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Tampilan Visual Materi Sejarah

6. Materi Kostum dan Properti

Pada *page* ini memuat animasi gambar kostum yang disajikan dalam bentuk *flipbook*. Bagian kiri berisi tombol-tombol materi multimedia interaktif, tombol home untuk kembali pada bagian menu utama dan pada bagian atas kiri teks bertuliskan materi tari Badui SMP. Jika kursor diarahkan pada tombol navigasi materi yang berada di kiri maka teks akan berubah warna. Terdapat juga dua tombol navigasi pada bagian bawah yakni kostum dan cara pakai apabila tombol tersebut di klik maka akan muncul tampilan sesuai dengan nama tombol. Tampilan visualnya dapat dilihat pada Gambar 19.



Gambar 19: Tampilan Visual Materi Kostum

7. Materi Cara Pemakaian Kostum

Tampilan *page* cara pemakaian kostum berisi video cara pemakaian kostum pada tari Badui. Dengan menekan tombol navigasi cara pakai maka akan muncul video. Tampilan visualnya dapat dilihat pada Gambar 20.



Gambar 20: Tampilan Visual Cara Pemakaian Kostum

8. Materi Galeri

Pada materi galeri terdapat tiga tombol navigasi yakni tombol alat musik, syair dan iringan. *Page* alat musik berisi gambar alat musik yang digunakan pada tari Badui beserta keterangan nama alat tersebut. Terdapat juga tombol navigasi pada bagian kanan bawah, berisi tombol *back*, *next* dan *sound*. Bagian kiri berisi tombol-tombol materi multimedia interaktif, tombol home untuk kembali pada bagian menu utama. Tampilan visualnya dapat dilihat pada Gambar 21.



Gambar 21: Tampilan Visual Alat Musik

9. Materi Syair Lagu

Pada *page* ini berisi materi Syair lagu pada tari Badui yang dibuat dalam bentuk animasi *flipbook* agar tampilan lebih menarik. Bagian kiri berisi tombol-tombol materi multimedia interaktif, tombol home untuk kembali pada bagian menu utama. Tampilan visualnya dapat dilihat pada Gambar 22.



Gambar 22: Tampilan Visual Syair Lagu

10. Materi Iringan

Pada *page* ini berisi materi iringan tari Badui yang diaplikasikan dalam dua tombol navigasi yakni tombol iringan 1 dan tombol iringan 2. Tombol 1 berisi iringan musik tari Badui versi 1 dan iringan 2 berisi iringan musik tari Badui versi 2. Bagian kiri berisi tombol-tombol materi multimedia interaktif, tombol home untuk kembali pada bagian menu utama dan pada bagian atas kiri tulisan materi tari Badui SMP. Jika kursor diarahkan pada tombol navigasi materi yang berada di kiri maka teks akan berubah warna. Pada *page* ini juga dilengkapi dengan tombol *back*, *next*, *sound* serta tombol *close*. Tampilan visualnya dapat dilihat pada Gambar 23.



Gambar 23: Tampilan Visual Materi Iringan

11. Materi Ragam Gerak

Pada tampilan ini memuat *dancescrip* dan nama ragam gerak pada tari Badui yang diaplikasikan dalam bentuk *flipbook* untuk menarik tampilan. Aplikasi tersebut dapat dimulai dengan menekan tombol *play*, maka akan muncul tampilan lembaran buku yang sedang dibuka. Tampilan ini akan berjalan sendiri dengan durasi waktu 5 detik. Terdapat pula tombol home pada pojok kiri bawah, tombol *close* pojok kanan atas, dan tombol *next*, *back*, *sound* pada bagian kanan bawah. Tampilan visualnya dapat dilihat pada Gambar 24.



Gambar 24: Tampilan Visual Materi Ragam Gerak

12. Materi Video

Pada tampilan video memuat ragam gerak tari Badui satu dan dua. Dengan mengarahkan kursor pada nama ragam maka teks akan berubah warna putih. Jika menekan teks tersebut maka akan muncul video ragam gerak sesuai dengan teks yang dipilih. Pada *page* ini juga dilengkapi dengan video utuh serta gambar penari badui pada sisi kiri. Bagian kanan bawah berisi tombol *back*, *next* dan *sound*. Bagian kiri berisi tombol home untuk kembali pada bagian menu utama dan pada bagian atas kiri tulisan materi tari Badui SMP. Tampilan visualnya dapat dilihat pada Gambar 25 dan 26.



Gambar 25: Tampilan Visual Materi Video

Tampilan berupa video dengan menggunakan hitungan apabila salah satu nama ragam pada materi video di klik, maka akan menampilkan video sesuai dengan nama ragam tersebut.



Gambar 26: Tampilan Visual Materi Video Tari Badui

13. Soal Evaluasi

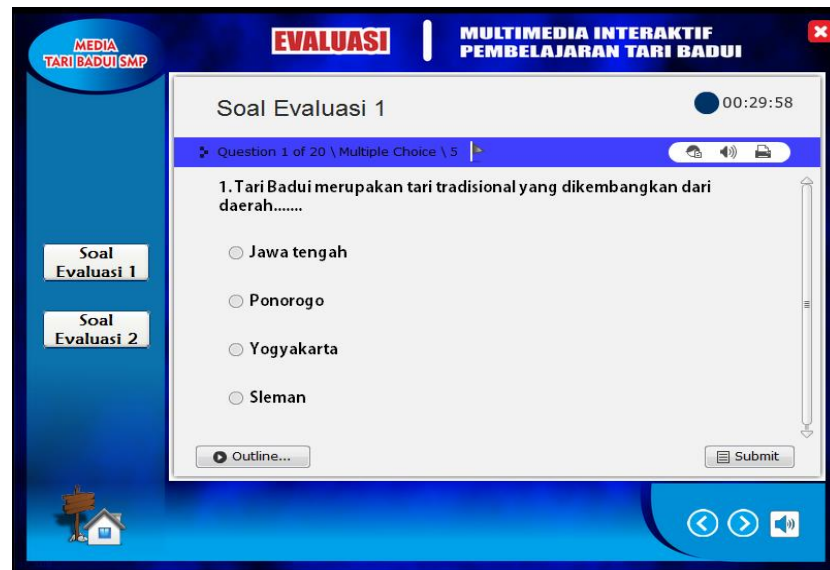
Tampilan utama pada menu soal evaluasi pengguna diminta mengisi nama, kelas, dan No. Absen, kemudian klik tombol start. Maka akan muncul tampilan introduksi yang berisi informasi jumlah soal, skor maksimal, passing skor dan waktu yang maksimal dalam menyelesaikan soal. Dalam *page* dibagi menjadi dua soal evaluasi yakni soal evaluasi 1 dan soal evaluasi 2. Soal evaluasi 1 berjumlah 20 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda, dan 5 soal model *fill-in* (mengisi titik-titik dalam kalimat yang dikosongkan). Soal evaluasi 2 terdiri dari 5 soal pilihan ganda, 5 soal model *fill-in* (mengisi titik-titik dalam kalimat yang dikosongkan), 2 soal menjodohkan, dan 8 soal benar salah. Setiap soal memiliki respon terhadap jawaban yang diberikan. Apabila jawaban benar akan muncul gambar *smile*, suara tepuk tangan dan akan muncul tombol untuk pertanyaan berikutnya. Tetapi apabila jawaban salah maka akan muncul gambar sedih dan suara “oh no”. Skor dapat diperoleh apabila siswa telah menjawab seluruh pertanyaan yang terdapat pada multimedia interaktif. Tampilan visualnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 27: Tampilan Visual Mengisikan Nama, Kelas, No. Absen

Tampilan di atas siswa diwajibkan untuk mengisi nama, kelas, dan nomor absen apabila ingin memulai mengerjakan soal evaluasi. Kemudian dilanjutkan menekan tombol *start* maka akan muncul tampilan berikut.

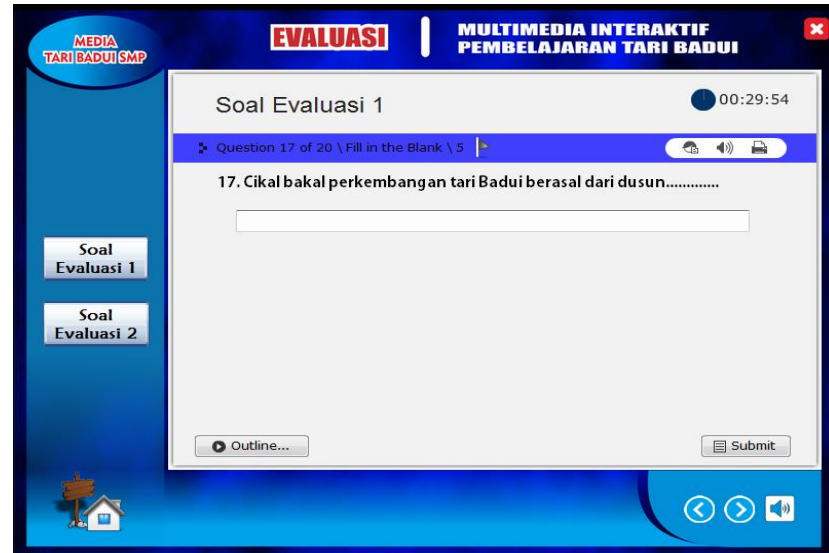
Total Questio...	Full Score	Passing Rate	Passing Score	Time Limit
20	100	75%	75	00:30:01

Gambar 28: Tampilan Visual Introduksi



Gambar 29: Tampilan Visual Soal Pilihan Ganda

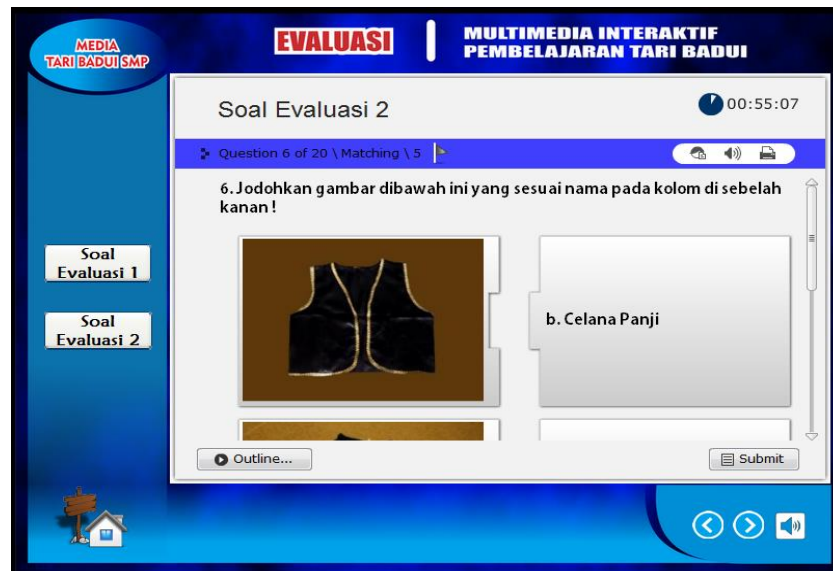
Tampilan di atas merupakan soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal pada soal evaluasi 1, sedangkan soal evaluasi 2 berisi 5 soal.



Gambar 30: Tampilan Visual Soal Model *fill-in*

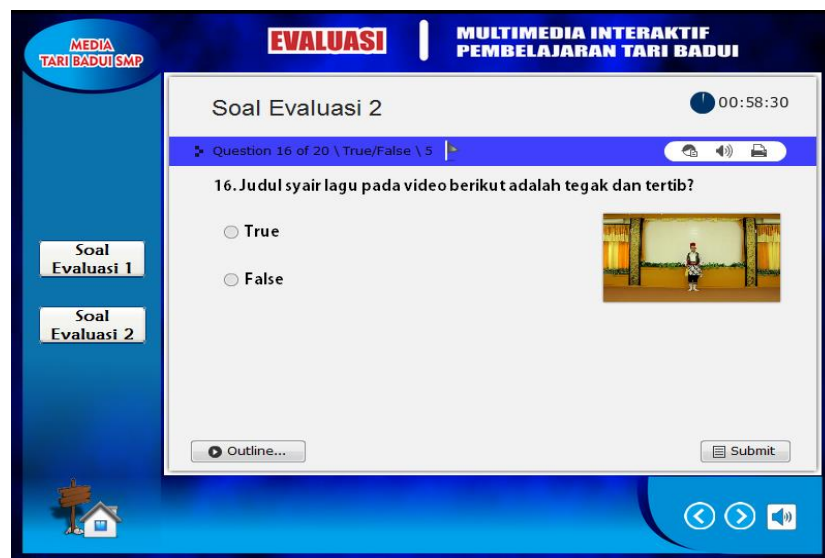
Soal model *fill-in* (mengisi titik-titik dalam kalimat yang dikosongkan) dilakukan dengan menjawab pertanyaan pada kolom yang telah disediakan.

Soal menjodohkan dapat ditemui pada soal evaluasi 2 yang terdiri dari 5 soal. Tampilan visual dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



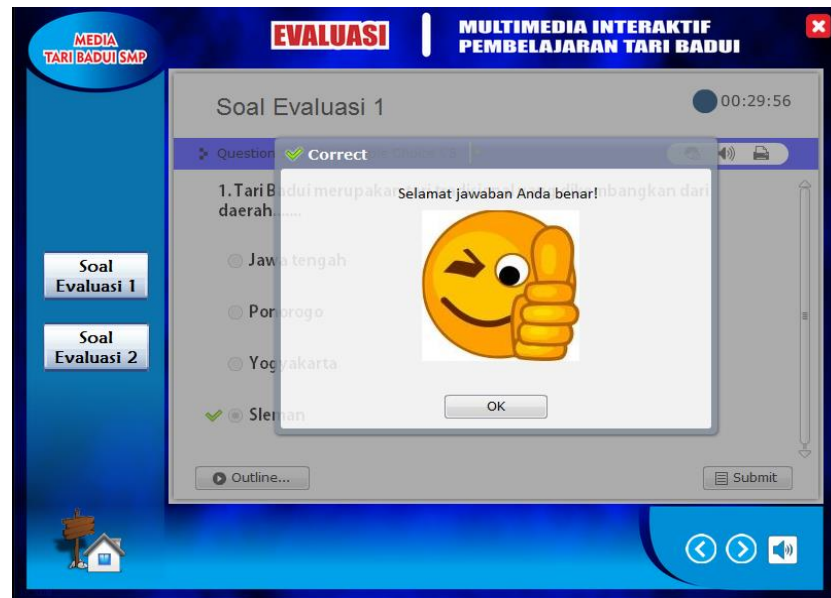
Gambar 31: Tampilan Visual Soal Menjodohkan

Soal benar salah merupakan soal yang berupa tebak video dengan dua pilihan jawaban *true* atau *false* untuk menjawab pertanyaan yang sesuai video yang ditayangkan. Tampilan visual dapat dilihat pada Gambar 32.



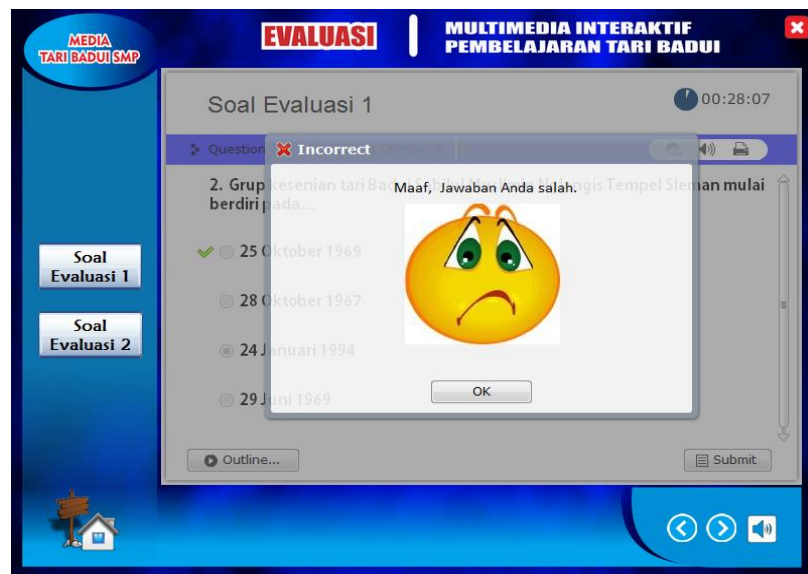
Gambar 32: Tampilan Visual Soal Benar Salah

Tampilan *feedback* apabila jawaban benar berupa teks bertuliskan “Selamat jawaban Anda benar!” dan gambar *emoticon smile* sambil mengacungkan jempol serta *backsound* tepuk tangan. Tampilan visual dapat dilihat pada gambar 33.



Gambar 33: Tampilan Visual Jawaban Benar

Tampilan *feedback* apabila jawaban salah berupa teks bertuliskan “Maaf jawaban Anda salah!” dan gambar *emoticon* sedih disertai *backsound* “Oh No”. Tampilan visual dapat dilihat pada gambar 34.



Gambar 34: Tampilan Visual Jawaban Salah

14. Profil Pengembang

Profil pengembangan terdiri dari foto pengembang, ahli materi, ahli media, pembimbing 1, pembimbing 2. Apabila foto tersebut di klik maka akan muncul biodata dari pengembang. Tampilan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 35: Tampilan Visual Profil

15. Profil

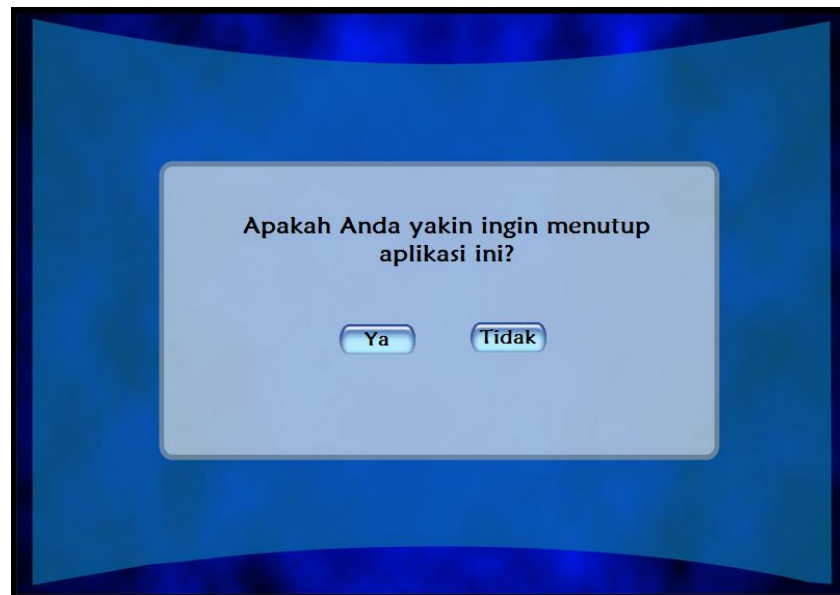
Page profil berisi informasi terkait biodata pengembang yang telah memberikan kontribusi yang besar terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan. Tampilan visualnya dapat dilihat pada Gambar 36.



Gambar 36: Tampilan Visual Profil Pengembang

16. Penutup

Pada *page* penutup akan muncul tampilan pilihan untuk menutup aplikasi apabila pilih “Ya” maka aplikasi akan tertutup dan muncul tampilan animasi teks berjalan. Sedangkan apabila memilih “Tidak” maka akan kembali pada menu beranda. Tampilan visual dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 37: **Tampilan Visual Penutup**

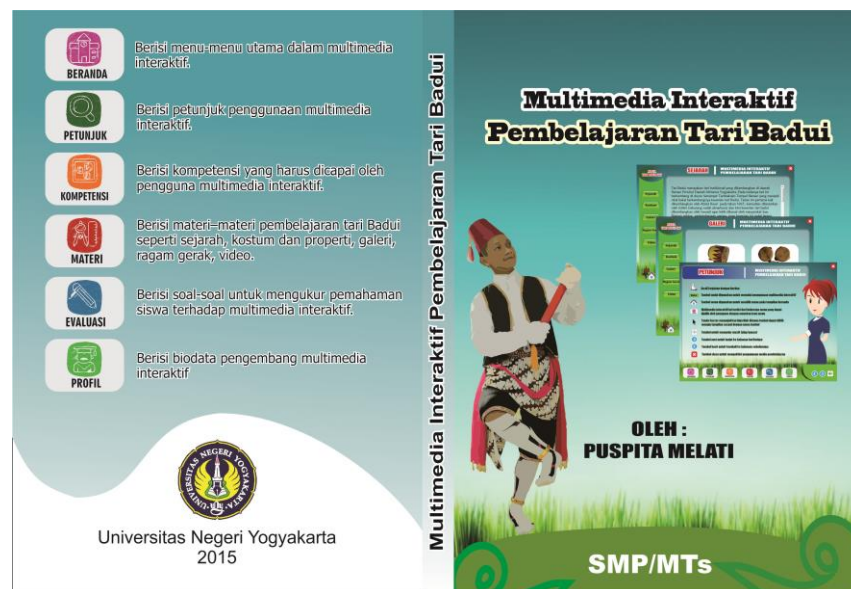


Gambar 38: **Tampilan Visual Animasi Penutup**

Setelah produk multimedia interaktif selesai maka langkah selanjutnya di burning ke DVD dan siap untuk disebarluaskan. Tampilan visual dapat dilihat pada gambar 39 dan 40.



Gambar 39: Tampilan Visual Cover DVD



Gambar 40: Tampilan Visual Cover DVD Case

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tari Badui dilakukan melalui 8 tahapan yaitu: (1) Pengumpulan Data dan Informasi, (2) Perencanaan Pengembangan Produk, (3) Pengumpulan Bahan, (4) Pengembangan Produk, (5) Uji Coba Produk, (6) Revisi Produk, (7) Uji Coba Lapangan, dan (8) Produk Jadi.
2. Hasil penelitian ini dikembangkan untuk siswa SMP berupa multimedia interaktif pembelajaran tari Badui yang dikemas dalam bentuk DVD dengan menggunakan beberapa *software* yaitu *Autoplay Media Studio 8* sebagai program utama, selain itu program pendukung lainnya seperti, *CorelDRAW X6*, *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Flash Profesional CS6*, *Wondershare Quiz Creator*, *Ncsoft Flip Book Maker X5*, *Corel Video Studio Pro X5* dan *Format Factory*. Multimedia interaktif ini terdiri dari tiga bagian yaitu: (1) bagian pendahuluan merupakan bagian intro atau pembuka yang berisi narasi ucapan selamat datang kemudian muncul animasi foto-foto dilanjutkan muncul tampilan cover, (2) bagian inti terdiri dari menu beranda, petunjuk, kompetensi, materi, evaluasi, dan profil. Pada menu kompetensi berisi kompetensi dan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. Menu materi terdiri dari materi sejarah, kostum dan properti, galeri (alat musik, syair,

iringan), ragam gerak, dan video. Menu evaluasi berisi soal-soal latihan dengan *feedback* secara langsung, Menu profil berupa profil pengembang multimedia interaktif, (3) Bagian penutup berisi teks ucapan terimakasih semoga bermanfaat setelah pengguna menekan tombol *close*.

3. Hasil uji coba produk pada ahli materi, ahli media, uji coba pada kelompok terbatas, dan uji coba lapangan menghasilkan skor sebagai berikut: penilaian ahli materi dari aspek kebenaran konsep memperoleh skor rata-rata 100, aspek materi memperoleh 95,45 pada skor standar seratus, dan aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 90. Rerata ketiga aspek tersebut diperoleh penilaian 95,15 dengan kriteria layak. Ahli media memberikan penilaian pada aspek tampilan dengan skor rata-rata 88,75, pada aspek pemrograman memperoleh skor rata-rata 93,75. Jika dirata-rata maka penilaian ahli media mendapatkan skor standar seratus sebesar 91,25 dengan kriteria layak. Penilaian oleh kelompok terbatas pada aspek materi mendapatkan skor rata-rata 77,73, aspek pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 76,88, sedangkan pada aspek tampilan mendapatkan skor rata-rata 85,65. Dengan demikian rerata penilaian pada kelompok terbatas mendapatkan skor rata-rata sebesar 80,09 dengan kriteria layak. Sedangkan pada hasil penilaian pada uji lapangan pada aspek materi mendapatkan skor rata-rata 82,91 dalam standar seratus, aspek pembelajaran mendapatkan rata-rata 83,38 dan pada aspek tampilan mendapat rata-rata 80,38. Rerata dari ketiga aspek tersebut mendapatkan penilaian 82,22 dalam standar seratus dengan kriteria layak. Berdasarkan kriteria kelayakan yang sudah ditentukan yaitu skor ≥ 75 dapat disimpulkan bahwa produk

multimedia interaktif berbasis komputer pembelajaran tari Badui, layak dipergunakan untuk pembelajaran tari Badui untuk siswa SMP di Kabupaten Sleman.

B. Saran

Saran pemanfaatan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

1. Produk multimedia interaktif pembelajaran tari Badui hendaknya dapat disosialisasikan lebih luas pada guru dan siswa tingkat SMP.
2. Penggunaan multimedia interaktif pembelajaran tari Badui disarankan menggunakan laptop/komputer yang sudah terinstal dengan *Adobe flash player*, dan *Windows media player* agar animasi dan video dapat dijalankan.
3. Produk multimedia interaktif pembelajaran tari Badui ini telah melalui proses revisi dari ahli materi dan ahli media maupun siswa pengguna, sehingga guru maupun siswa dapat menggunakan media ini untuk menunjang pembelajaran Seni Tari, baik secara individu maupun secara kelompok.
4. Sebaiknya ada penelitian lebih lanjut untuk menilai efektifitas produk pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Seni Tari, misalnya dengan penelitian tindakan kelas ataupun penelitian eksperimen untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media tersebut.

LAMPIRAN 1

SILABUS

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah :

Kelas/ Semester : VII (Tujuh)/ 2 (Dua)

Mata Pelajaran : Seni Budaya

Standar Kompetensi : **SENI TARI**

13. Mengapresiasi karya seni tari

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
13.1. Mengidentifikasi jenis karya seni tari berpasangan/ kelompok daerah setempat	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk Penyajian Seni Tari: <ol style="list-style-type: none"> Tari Tunggal Tari Berpasangan Tari Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca buku referensi tentang tarian daerah setempat observasi di sanggar tari 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan nama berbagai tari berpasangan/kelompok daerah setempat Mengelompokkan ragam gerak seni tari berpasangan/kelompok daerah setempat Menjelaskan ragam tari berpasangan/ kelompok dari daerah setempat 	<p>Tes Tertulis</p>	<p>Isian Singkat</p> <p>Tes uraian</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sebutkan jenis-jenis tari berpasangan/kelompok di daerahmu Jelaskan fungsi tari daerah berpasangan/kelompok yang ada di daerahmu Sebutkan 3 judul tarian daerah berpasangan/kelompok di daerahmu 	2 hp	Media Cetak
13.2. menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari berpasangan/	<ul style="list-style-type: none"> Beragam bentuk tari berpasangan/kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> menyaksikan tari secara langsung atau melalui audio visual 	<ul style="list-style-type: none"> Mengungkapkan rasa/kesan tentang tari berpasangan/kelompok daerah setempat 	<p>Penugasan Individuak/ kelompok</p>	<p>Pekerjaan rumah</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah tanggapan tertulis tentang keunikan seni tari 	2 jp	<p>Media Cetak</p> <p>Media Elektronik</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
kelompok daerah setempat	pok daerah setempat	<ul style="list-style-type: none"> mendiskusikan tentang tari daerah berpasangan/ kelompok daerah setempat mempresentasikan hasil diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat catatan keunikan tari berpasangan/kelompok daerah setempat 			berpasangan/ kelompok daerah setempat		Guru tari
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>) Kerja sama (<i>Cooperation</i>) Percaya diri (<i>Confidence</i>) Kecintaan (<i>Lovely</i>)								

Mengetahui,
Kepala SMP

(.....)
NIP/NIK :

....., 20
Guru Mapel Seni Budaya.

(.....)
NIP/NIK :

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah :
 Kelas/ Semester : VII (Tujuh)/ 2 (Dua)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya
 Standar Kompetensi : **SENI TARI**

14. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
14.1. Mengeksplorasi pola lantai gerak dari tari berpasangan/ kelompok daerah setempat	<ul style="list-style-type: none"> Beragam Bentuk Penyajian tari daerah berpasangan/kelompok daerah setempat 	<ul style="list-style-type: none"> Menyaksikan karya tari daerah berpasangan/kelompok daerah setempat Mencari pola lantai untuk tari daerah berpasangan. 	<ul style="list-style-type: none"> Mencari pola lantai gerak tari berpasangan/kelompok dari daerah setempat Menuliskan pola lantai gerak tari berpasangan/kelompok daerah setempat Memeragakan pola lantai gerak tari berpasangan/kelompok dari daerah 	Tes praktik/ kinerja	Tes Tulis keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah bentuk pola lantai tari daerah berpasangan/ kelompok berdasarkan apa yang sudah kalian pelajari Peragakan bentuk pola lantai tari daerah berpasangan/ kelompok yang telah kalian buat bersama 	4 jp	Media elektronik
					Tes Uji Kerja		6 jp	VCD Perunjukan Tari daerah
14.2. Memeragakan tari berpasangan/	<ul style="list-style-type: none"> Beragam bentuk dan berpasangan/ 	<ul style="list-style-type: none"> Latihan menirukan karya tari daerah berpasangan/kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Menarikan tari berpasangan/kelompok dari daerah 	Tes praktik/ kinerja	Tes Uji Kerja	<ul style="list-style-type: none"> Sajikan Pertunjukan karya tari daerah berpasangan/ kelompok di depan kelas berdasarkan apa 	6 jp	VCD Perunjukan Tari daerah

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
kelompok daerah setempat	kelompok daerah setempat	pok daerah setempat • Memperagakan hasil karya tari daerah berpasangan/kelompok daerah setempat	sesuai dengan iringan			yang sudah kalian pelajari bersama		
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>) Kerja sama (<i>Cooperation</i>) Percaya diri (<i>Confidence</i>) Kecintaan (<i>Lovely</i>)								

Mengetahui,
Kepala SMP

(.....)
NIP/NIK :

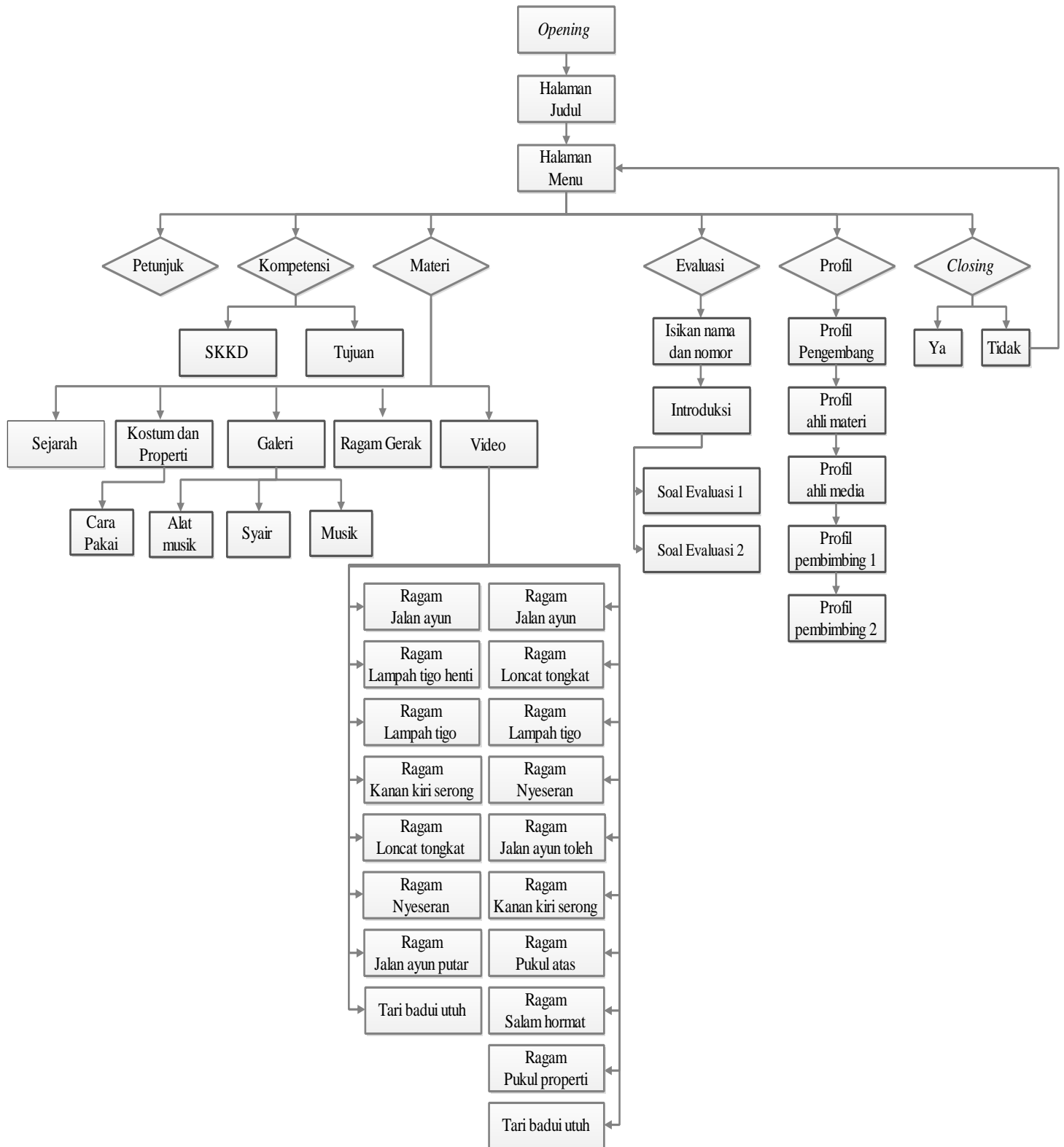
....., 20
Guru Mapel Seni Budaya.

(.....)
NIP/NIK :

LAMPIRAN 2

FLOWCHART

FLOWCHART



LAMPIRAN 3

*LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI, AHLI
MEDIA, UJI TERBATAS, UJI COBA LAPANGAN*

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER PEMBELAJARAN TARI BADUI UNTUK SISWA SMP DI KABUPATEN SLEMAN

Nama : Sri Suprapti .S.Pd.
 Bidang Keahlian : Guru Seni Budaya
 Instansi : SMP N 2 Godean
 Tanggal : 20 Maret 2015

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini ditunjukkan kepada ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Badui Berbasis Komputer untuk Siswa SMP di Kabupaten Sleman.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Ibu setiap pertanyaan tentang materi media pembelajaran interaktif ini, yang dinyatakan dalam skor 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai).
4. Selanjutnya mohon ibu memberikan komentar/saran pada kolom yang sudah disediakan.

a. Aspek Kebenaran Konsep

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar/saran
		1	2	3	4	
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan				✓	
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik				✓	

b. Aspek Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar/saran
		1	2	3	4	
1.	Ketepatan pemilihan materi				✓	
2.	Kejelasan materi pada media				✓	
3.	Cakupan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran				✓	
4.	Contoh yang digunakan untuk menjelaskan materi				✓	
5.	Kemenarikan penyampaian materi				✓	
6.	Isi materi mudah dipahami				✓	
7.	Sistematika dalam penyampaian materi				✓	
8.	Aktualisasi materi				✓	

9.	Kejelasan video dalam menyampaikan materi				✓	
10.	Ketepatan gambar untuk menyampaikan materi				✓	
11.	Keseimbangan materi dengan soal latihan		✓	✗		

c. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar/saran
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar				✓	
2.	Pemberian motivasi belajar					
3.	Pemberian kesempatan belajar secara mandiri dan kelompok				✓	
4.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media				✓	
5.	Kualitas soal latihan dalam memahami konsep			✓		
6.	Kejelasan bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi			✓		
7.	Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kreativitas siswa				✓	
8.	Peserta didik sangat terbantu dengan video interaktif ini.				✓	
9.	Isi dalam multimedia interaktif yang disajikan			✓		

	dapat mengarahkan untuk belajar materi secara benar					
10.	Efisiensi waktu pembelajaran			✓		

d. Aspek kebenaran

Apabila terjadi kesalahan pada multimedia interaktif tari Badui, mohon ditulis komentar/saran untuk perbaikan pada kolom yang tersedia.

No.	Bagian yang perlu diperbaiki	Saran
1.	Background suara lagu kurang tepat dengan materi	Sebaiknya iringan gamelan yang bernuansa Jawa supaya anak bisa menghargai.
2.	Soal yang diberikan terlalu banyak Sebaiknya disesuaikan dg. kompetensi dan waktu pembelajaran.	Metode Jawa, khususnya Yogyakarta yang Estimote.

e. Kesimpulan

Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tari badui ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi

2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran

(mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan materi yang di berikan).

Evaluasi Ahli Materi

Sri Suprapti, S.Pd.

NIP. 19640828 198601 2 003

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER PEMBELAJARAN TARI BADUI UNTUK SISWA SMP DI KABUPATEN SLEMAN

Nama : Wenti Nuryani, M-Pd
 Bidang Keahlian : Teknologi Pembelajaran
 Instansi : FBS, UIN Y
 Tanggal : 24-3-2015

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini ditunjukkan kepada Ibu sebagai ahli media tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Badui Berbasis Komputer untuk Siswa SMP di Kabupaten Sleman.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Ibu setiap pertanyaan tentang materi media pembelajaran interaktif ini, yang dinyatakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai).
4. Selanjutnya mohon Ibu memberikan komentar/saran pada kolom yang sudah disediakan.

a. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar/saran
		1	2	3	4	
1.	Pemilihan <i>background</i> yang digunakan				✓	
2.	Komposisi warna teks dengan <i>background</i> pada media			✓		
3.	Pemilihan ukuran huruf dan jenis pada media			✓		
4.	Keterbacaan teks pada media			✓		
5.	Kesesuaian pemilihan gambar dan animasinya				✓	
6.	Ketepatan daya dukung <i>backsound</i> pada media			✓		
7.	Pemilihan bentuk dan ukuran tombol pada media				✓	
8.	Ketepatan penempatan tombol dan ikon pada media				✓	
9.	Kemenarikan tampilan awal			✓		
10.	Kualitas, gambar, animasi dan video pada media				✓	
11.	Komposisi warna yang digunakan selaras				✓	

b. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar/saran
		1	2	3	4	
1.	Kemudahan navigasi pada media				✓	
2.	Konsistensi navigasi				✓	

3.	Kemudahan pengaksesan informasi pada media				✓	
4.	Kebebasan memilih menu yang disajikan pada media			✓		

c. Aspek kebenaran

Apabila terjadi kesalahan pada multimedia interaktif tari Badui, mohon ditulis komentar/saran untuk perbaikan pada kolom yang tersedia.

No.	Bagian yang perlu diperbaiki	Saran
	—	—
	—	—

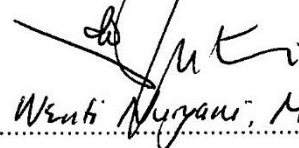
d. Kesimpulan

Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tari badui ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran

(mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan materi yang di berikan).

Evaluatur Ahli Media


Wenti Nugani, M.Pd

NIP. 196604111993032001

LEMBAR EVALUASI PESERTA DIDIK**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KOMPUTER PEMBELAJARAN TARI BADUI UNTUK SISWA SMP DI
KABUPATEN SLEMAN**

Nama : INDRIARTO YUPHDANTOZO
Kelas : 7C
Tanggal : 20 maret 2015

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi peserta didik dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini ditunjukkan kepada peserta didik tentang pengembangan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Badui Berbasis Komputer untuk Siswa SMP di Kabupaten Sleman.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Anda setiap pertanyaan tentang materi media pembelajaran interaktif ini, yang dinyatakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai).
4. Selanjutnya mohon peserta didik memberikan komentar/saran pada kolom yang sudah disediakan.

a. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar/saran
		1	2	3	4	
1.	Pemilihan <i>background</i> yang digunakan				✓	
2.	Ketepatan gambar pada materi				✓	
3.	Kemenarikan animasi yang digunakan				✓	
4.	Ketepatan penggunaan warna teks pada media				✓	
5.	Penggunaan tombol pada media jelas dan mudah			✓		
6.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari siswa				✓	
7.	Kejelasan video pada materi yang digunakan			✓		
8.	Kemenarikan tampilan awal			✓		
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf			✓		
10.	Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada media			✓		
11.	Tampilan layar tidak terlalu penuh dengan tulisan dan animasi			✓		

b. Aspek Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar/saran
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk pembelajaran			✓		

2.	Kejelasan materi yang diberikan				✓	
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi tarian			✓		
4.	Soal evaluasi memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa			✓		
5.	Kejelasan dalam meniru gerakan pada video			✓		
6.	Kejelasan melalui gambar foto			✓		
7.	Penggunaan kalimat jelas dan mudah dipahami			✓		
8.	Tampilan dan isi media yang menarik membuat saya lebih mudah memahami materi tari Badui				✓	

c. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar/saran
		1	2	3	4	
1.	Kemandirian belajar dengan menggunakan media pembelajarn interaktif			✓		
2.	Keinginan untuk terus belajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi ragam gerak tari Badui			✓		

4.	Materi pembelajaran disampaikan dengan komunikatif			✓	
5.	Saya lebih senang belajar dengan menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan kelas biasa			✓	
6.	Musik yang disajikan tidak mengganggu konsentrasi dalam pembelajaran namun membuat saya bersemangat untuk belajar			✓	
7.	Saya merasa tertantang dengan soal yang terdapat pada media pembelajaran ini			✓	
8.	Saya merasa penasaran dengan ingin mengetahui jawaban soal yang belum bisa saya kerjakan dalam multimedia ini			✓	

d. Komentarisaran

Tampilan awal kurang besar sehingga tidak terlalu jelas

Evaluatur

Indarto

LEMBAR EVALUASI PESERTA DIDIK**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KOMPUTER PEMBELAJARAN TARI BADUI UNTUK SISWA SMP DI
KABUPATEN SLEMAN**

Nama : Anindya Putri Nurvitasari
Kelas : 7C
Tanggal : 4 April 2015

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi peserta didik dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini ditunjukkan kepada peserta didik tentang pengembangan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Badui Berbasis Komputer untuk Siswa SMP di Kabupaten Sleman.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Anda setiap pertanyaan tentang materi media pembelajaran interaktif ini, yang dinyarakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai).
4. Selanjutnya mohon peserta didik memberikan komentar/saran pada kolom yang sudah disediakan.

a. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar/saran
		1	2	3	4	
1.	Pemilihan <i>background</i> yang digunakan			✓		<i>background yang dipakai sesuai dengan pembelajaran</i>
2.	Ketepatan gambar pada materi				✓	<i>gambar yang digunakan sangat sesuai dengan materi yang diajarkan</i>
3.	Kemenarikan animasi yang digunakan			✓		
4.	Ketepatan penggunaan warna teks pada media			✓		
5.	Penggunaan tombol pada media jelas dan mudah				✓	
6.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari siswa				✓	
7.	Kejelasan video pada materi yang digunakan				✓	
8.	Kemenarikan tampilan awal			✓		
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf			✓		
10.	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i> pada media			✓		
11.	Tampilan layar tidak terlalu penuh dengan tulisan dan animasi			✓		

b. Aspek Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar/saran
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk pembelajaran			✓		
2.	Kejelasan materi yang			✓		

	diberikan					
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi tarian				✓	
4.	Soal evaluasi memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa				✓	
5.	Kejelasan dalam meniru gerakan pada video			✓		
6.	Kejelasan melalui gambar foto			✓		
7.	Penggunaan kalimat jelas dan mudah dipahami			✓		
8.	Tampilan dan isi media yang menarik membuat saya lebih mudah memahami materi tari Badui				✓	

c. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar/saran
		1	2	3	4	
1.	Kemandirian belajar dengan menggunakan media pembelajarn interaktif				✓	
2.	Keinginan untuk terus belajar menggunakan media pembelajaran interaktif			✓		
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi ragam gerak tari Badui			✓		
4.	Materi pembelajaran disampaikan dengan komunikatif			✓		

5.	Saya lebih senang belajar dengan menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan kelas biasa				✓	
6.	Musik yang disajikan tidak mengganggu konsentrasi dalam pembelajaran namun membuat saya bersemangat untuk belajar			✓		
7.	Saya merasa tertantang dengan soal yang terdapat pada media pembelajaran ini			✓		
8.	Saya merasa penasaran dengan ingin mengetahui jawaban soal yang belum bisa saya kerjakan dalam multimedia ini				✓	

d. Komentar/saran

Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif dalam tari badui sangat membantu untuk kita agar lebih mudah dalam mengetahui tentang tari badui

.....

.....

Evaluator

Glub

(Anindya Putri N.....)

LAMPIRAN 4

ANALISIS DATA HASIL UJI COBA

1. AHLI MATERI

2. AHLI MEDIA

3. UJI COBA KELOMPOK TERBATAS

4. UJI COBA LAPANGAN

**5. DAFTAR PRESENSI UJI TERBATAS DAN
UJI LAPANGAN**

PENILAIAN AHLI MATERI PADA ASPEK KEBENARAN KONSEP

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan Standar Kompetensi dan kompetensi Dasar yang digunakan	4
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat	4
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan pebelajar	4
Jumlah Skor		4
Rata-rata Skor		4
Standar Seratus		100
Kriteria Penilaian		Sangat Layak

HASIL PENILAIAN AHLI MATERI PADA ASPEK MATERI

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian
1.	Ketepatan pemilihan materi	4
2.	Kejelasan materi pada media	4
3.	Cakupan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran	4
4.	Contoh yang digunakan untuk menjelaskan materi	4
5.	Kemenarikan penyampaian materi	4
6.	Isi materi mudah dipahami	4
7.	Sistematika dalam penyampaian materi	4
8.	Aktualisasi materi	4
9.	Kejelasan video dalam menyampaikan materi	4
10.	Ketepatan gambar untuk menyampaikan materi	4
11.	Keseimbangan materi dengan soal latihan	2
Jumlah Skor		42
Rata-rata Skor		3,82
Standar Seratus		95,45
Kriteria Penilaian		Layak

HASIL PENILAIAN AHLI MATERI PADA ASPEK PEMBELAJARAN

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	4
2.	Pemberian motivasi belajar	4
3.	Pemberian kesempatan belajar secara mandiri dan kelompok	4
4.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	4
5.	Kualitas soal latihan dalam memahami konsep	3
6.	Kejelasan bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi	3
7.	Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kreativitas siswa	4
8.	Pebelajar sangat terbantu dengan video interaktif ini.	4
9.	Isi dalam multimedia interaktif yang disajikan dapat mengarahkan untuk belajar materi secara benar	3
10.	Efisiensi waktu pembelajaran	3
Jumlah Skor		36
Rata-rata Skor		3,6
Standar Seratus		90
Kriteria Penilaian		Layak

HASIL PENILAIAN AHLI MATERI PADA SELURUH ASPEK

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Standar Seratus	Kelayakan Produk
1	Kebenaran Konsep	4,00	100,00	Layak
2	Materi	3,82	95,45	Layak
3	Pembelajaran	3,60	90,00	Layak
Jumlah		11,42	285,45	Layak
Rata-rata		3,81	95,15	Layak

HASIL PENILAIAN AHLI MEDIA PADA ASPEK TAMPILAN

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian
1.	Pemilihan <i>background</i> yang digunakan	4
2.	Komposisi warna teks dengan <i>background</i> pada media	3
3.	Pemilihan ukuran huruf dan jenis pada media	3
4.	Keterbacaan teks pada media	3
5.	Kesesuaian pemilihan gambar dan animasinya	4
6.	Ketepatan daya dukung <i>background</i> pada media	3
7.	Pemilihan bentuk dan ukuran tombol pada media	4
8.	Ketepatan penempatan tombol dan ikon pada media	4
9.	Kemenarikan tampilan awal	3
10.	Kualitas, gambar, animasi dan video pada media	4
11.	Komposisi warna yang digunakan selaras	4
Jumlah Skor		39
Rata-rata Skor		3,55
Standar Seratus		88,75
Kriteria Penilaian		Layak

HASIL PENILAIAN AHLI MEDIA PADA ASPEK PEMROGRAMAN

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian
1.	Kemudahan navigasi pada media	4
2.	Konsistensi navigasi	4
3.	Kemudahan pengaksesan informasi pada media	4
4.	Kebebasan memilih menu yang disajikan pada media	3
Jumlah Skor		15
Rata-rata Skor		3,75
Standar Seratus		93,75
Kriteria Penilaian		Layak

HASIL PENILAIAN AHLI MEDIA PADA SELURUH ASPEK

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Standar Seratus	Kelayakan Produk
1	Tampilan	3,55	88,75	Layak
2	Pemrograman	3,75	93,75	Layak
Jumlah		7,30	182,50	Layak
Rata-rata		3,65	91,25	Layak

DATA ANALISIS HASIL UJI COBA TERBATAS

No	Nama Siswa	Aspek Tampilan											Jumlah	Aspek Materi								Jumlah	Aspek Pembelajaran								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Tito Ade Nico	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	35	3	4	4	3	4	3	3	3	27	3	4	3	4	4	2	3	4	27
2	Tri Yudianto	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	29	3	3	2	2	3	3	3	4	23	3	4	3	3	4	3	3	3	26
3	Indriarto Yudhiantoro	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	38	4	3	2	3	2	3	4	3	24	4	4	3	4	4	2	4	4	29
4	Muhammad Irvan H.	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	38	3	4	3	3	3	3	3	4	26	3	4	3	3	4	3	4	4	28
5	David Kurniawan	4	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	31	3	3	2	2	4	2	3	4	23	3	4	3	4	3	4	3	3	27
Jumlah Skor													171									123									137
Rata-rata Skor													3,11									3,08									3,43
Skor Standar Seratus													77,73									76,88									85,65
Kelayakan produk													Layak									Layak									Layak

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Standar Seratus	Kelayakan Produk
1	Tampilan	3,11	77,73	Layak
2	Materi	3,08	76,88	Layak
3	Pembelajaran	3,43	85,65	Layak
Jumlah		9,62	240,26	
Rata-rata		3,21	80,09	Layak

DATA ANALISIS HASIL UJI COBA LAPANGAN





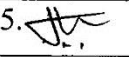
No	Nama Siswa	Aspek Tampilan											Jumlah	Aspek Materi								Jumlah	Aspek Pembelajaran								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		1	2	3	4	5	6	7	8		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Mitha Armalia	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	43	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	3	3	30
2	Heti Mardarida	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	43	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	3	4	3	4	4	3	3	28
3	Deny Nahum Winanto	3	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	32	3	3	3	4	3	3	3	3	25	3	3	2	3	4	3	3	3	24
4	Habib Akbar N	3	3	3	4	3	4	3	2	2	3	2	32	3	3	3	4	2	2	3	4	24	3	3	2	2	3	2	3	3	21
5	Alfin Ansanui H	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	29	3	3	3	3	2	2	3	3	22	3	2	3	3	3	3	3	3	23
6	Muhamad Daffa Nurzaen	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	32	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	24
7	Yehezkiel Budi H	2	4	2	3	2	3	1	3	4	4	3	31	2	3	3	4	3	3	3	4	25	3	4	3	3	4	2	4	3	26
8	Siti Mahfudah	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	37	3	3	4	3	3	4	3	3	26	3	3	3	4	4	4	3	3	27
9	Nabila Ardiana	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	39	4	4	3	4	3	3	3	3	27	3	2	3	4	3	2	2	3	22
10	Windi Susanti	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	39	4	4	3	4	4	4	3	4	30	3	4	4	4	4	4	3	3	29
11	Derra Risqi Nurulita H.	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	35	3	3	3	3	4	3	4	3	26	3	3	2	3	2	2	3	4	22
12	Fadhila Rahmawati	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	3	33	4	3	2	4	2	3	3	3	24	4	3	3	3	4	4	2	3	26
13	Freda Pradita	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	3	3	2	3	2	2	3	3	21	3	4	2	3	4	4	3	2	25
14	Rezkia Khairunisa A	4	3	3	2	3	4	3	3	4	2	2	33	3	3	3	3	3	4	3	3	25	3	2	2	3	4	3	3	2	22
15	Muh Daffa Adhi W	3	3	3	3	4	4	4	2	2	4	4	36	4	3	3	4	3	3	3	4	27	3	3	3	4	3	4	3	4	27
16	Dino Scudetto Kafillah	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	35	4	3	3	3	3	3	3	4	26	3	4	3	3	3	3	3	3	25
17	Ayu Eka Wulandari	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	40	4	4	3	3	3	4	4	4	29	4	3	3	3	4	3	3	3	26
18	Hanida Ayu Diah P	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	39	4	3	3	3	3	4	3	3	26	4	4	3	3	3	4	3	3	27
19	Siti Suryani	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	40	3	4	3	3	3	4	4	3	27	4	4	3	3	3	4	3	3	27
20	Nuri Wahyu Hidayanti	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	40	4	4	3	4	2	4	4	4	29	3	4	3	4	4	3	3	4	28
21	Putri Ariandani	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	39	3	4	3	3	3	4	4	3	27	3	3	3	4	3	3	2	2	23

22	Yesi Damayanti	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	41	4	4	4	4	3	4	4	4	31	4	4	4	4	4	3	3	4	30
23	Windi Astatl	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	38	4	4	3	4	4	4	3	4	30	3	4	4	3	4	3	4	4	29
24	Fariska Oktaviana	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	36	3	3	3	3	3	3	3	4	25	3	3	3	3	4	3	3	3	25
25	Anindia Putri Nurfitasari	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	37	3	3	4	4	3	3	3	4	27	4	3	3	3	4	3	3	4	27
Jumlah Skor													912									667									643
Rata-rata Skor													3,32									3,34									3,22
Skor Standar Seratus													82,91									83,38									80,38
Kelayakan produk													LAYAK									LAYAK									LAYAK

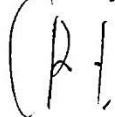
No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Standar Seratus	Kelayakan Produk
1	Tampilan	3,32	82,91	Layak
2	Materi	3,34	83,38	Layak
3	Pembelajaran	3,22	80,38	Layak
Jumlah		9,87	246,66	
Rata-rata		3,29	82,22	Layak

DAFTAR PRESENSI SISWA UJI TERBATAS
PENILAIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Hari : Sabtu
 Tanggal : 04 APRIL 2015
 Lokasi :

No.	Nama	Kelas	Paraf
1.	INDRIARTO YUPHANTORO	7C	1. 
2.	Tito Ade Nico	7C	2. 
3.	TRI YUDIANTO	7C	3. 
4.	David Kurniawan	7C	4. 
5.	Muhammad Irvan H.		5. 
6.			6.
7.			7.

Guru Mata Pelajaran
 Seni Budaya



Sri Suprpti, S.Pd
 NIP.19640828 198601 2 003

Mahasiswa,



Puspita Melati
 NIM. 11209241038

DAFTAR PRESENSI SISWA UJI LAPANGAN
PENILAIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Hari : Sabtu
 Tanggal : 4 April 2015
 Lokasi : SMP N 2 Godean

No.	Nama	Kelas	Paraf
1.	Dino Soudetto K.	7C	1.
2.	Muh. DaFFa adhi-kv	7C	2.
3.	freda Pradita	7C	3.
4.	Habib Akbar-N	7C	4.
5.	Aifin Ansani H	7C	5.
6.	Muhamadi daFFa Nurzaen	7C	6.
7.	Yehezkiel Budi H.	7C	7.
8.	Fadhilah Rahmawati	7C	8.
9.	Nabila Ardiana -R	7C	9.
10.	Heti Mardanda	7C	10.
11.	Mitha Armalia	7C	11.
12.	Rezka Khairunisa A	7C	12.
13.	Ayu Eka Wulandari	7C	13.
14.	Hanida Ayu Dyah P.	7C	14.
15.	Siti Suryani	7C	15.
16.	Putri Aryandani	7C	16.
17.	Siti Mahfudah	7C	17.
18.	Derra risqi nurulita H.	7C	18.
19.	windy Susanti	7C	19.
20.	Fanska Oktaviana L	7C	20.
21.	Anindya Putri Nurvitasari	7C	21.
22.	YESI DAMAYANTI	7C	22.
23.	Nuri Wahyu Hidayati	7C	23.

24.	Windi Astaty		24. Windi
25.	Deny Nahum W		25. Deny
26.			26.
27.			27.
28.			28.
29.			29.
30.			30.
31.			31.
32.			32.
33.			33.
34.			34.
35.			35.

Guru Mata Pelajaran
Seni Budaya



Sri Suprapti, S.Pd
NIP.19640828 198601 2 003

Mahasiswa,



Puspita Melati
NIM. 11209241038

LAMPIRAN 5

PANDUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

PANDUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

A. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Seni Tari merupakan mata pelajaran yang masuk pada rumpun Seni Budaya yang diajarkan pada tingkat SMP. Materi Seni Tari pada kelas VII mencakup materi mengapresiasi dan mengekspresikan diri melalui karya seni tari.

Dalam multimedia pembelajaran ini akan disajikan materi tentang apresiasi dan ekspresi. Materi apresiasi berisi tentang sejarah tari Badui, kostum, syair, properti, alat musik, serta iringan. Sedangkan materi ekspresi mengenai video ragam gerak tari Badui dan video secara utuh. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan soal evaluasi yang memberikan *feedback* secara langsung berupa jawaban benar atau salah, sehingga peserta didik dapat mengukur kemampuannya. Berikut adalah deskripsi materi dalam multimedia interaktif:

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
13. Mengapresiasi karya seni tari	13.1. Mengidentifikasi jenis karya seni tari berpasangan/ kelompok daerah setempat 13.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari berpasangan/ kelompok daerah setempat	1. Siswa mampu mempelajari sejarah tari Badui 2. Siswa dapat mengetahui alat musik, syair, kostum dan properti yang digunakan pada tari Badui
14. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari	14.1. Mengeksplorasi pola lantai gerak dari tari berpasangan/ kelompok daerah setempat	1. Siswa mampu mengeksplorasi pola lantai gerak tari Badui secara berpasangan/ kelompok

	14.2. Memeragakan tari berpasangan/ kelompok daerah setempat	2. Siswa mampu memperagakan ragam gerak tari Badui secara berpasangan/kelompok
--	--	--

B. SPESIFIKASI

Pengoperasian multimedia interaktif ini membutuhkan perangkat komputer yang memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut:

1. Sistem operasi XP/Vista/Windows 7/Windows 8
2. Prosesor minimal pentium 4 atau setara dengan pentium 4
3. RAM minimal 512 MB
4. Kapasitas hardisk yang tersisa sebesar 3,8 Gb
5. Memiliki perangkat CD-ROM
6. Speaker aktif

C. PANDUAN PENGGUNAAN

1. Petunjuk dalam memulai penggunaan multimedia interaktif
 - a. Masukkan DVD pembelajaran ke dalam DVD *drive*, maka akan muncul tampilan konfirmasi.
 - b. Buka gambar yang berbentuk DVD klik dua kali.
 - c. Setelah dapat *log in*, maka akan muncul tampilan *loading* dan *opening* yang berisi ucapan selamat datang di multimedia interaktif pembelajaran tari Badui. Klik tombol mulai maka akan masuk ke halaman beranda.
 - d. Dalam multimedia pembelajaran ini berisi tombol-tombol diantaranya :



: Tombol menu untuk memilih menu pada tampilan beranda



: Tombol mulai untuk memulai penggunaan multimedia interaktif



: Tanda kursor menunjukkan *hiperlink* dimana tombol dapat diklik menuju tampilan sesuai dengan nama tombol



: Tombol untuk mengatur musik (*play/pause*)



: Tombol *next* untuk lanjut ke halaman berikutnya



: Tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya



Tombol *close* untuk mengakhiri penggunaan multimedia interaktif

2. Petunjuk untuk keluar dari multimedia interaktif

- a. Klik tombol *close* (X) di pojok kanan atas, maka akan muncul tampilan konfirmasi keluar atautkah tidak
- b. Jika Anda benar-benar ingin keluar, silakan klik “Ya”, maka Anda akan keluar dari multimedia interaktif ini. jika tidak ingin keluar, maka klik “Tidak” dan Anda akan kembali pada halaman beranda dan dapat memilih menu-menu yang Anda inginkan.

*****Selamat Mencoba*****

LAMPIRAN 6

MATERI MULTIMEDIA INTERAKTIF

- 1. SYAIR LAGU TARI BADUI**
- 2. DANCESCRIP DAN RAGAM GERAK**
- 3. SOAL EVALUASI**

SYAIR LAGU TARI BADUI

MAN TAMAN

Man taman Nabi Maro Mahu
Ma adrokal Qosda } 2x
Ngindasa Ahlal Ya'lum
Ngala Sababi Yaumin Fahuwa Huda ma adrokal majda } 2x

LEKAS MAIN

Lekas Main di Tempat Sini
 Sungguh Kami Senang di dalam Hati } 2x
 Saat Ini Kami Mulai Saat Ini Kami Mulai
 Saat Ini Kami Mulai Saat Ini Kami Mulai
 Setelah Usai Baru Berhenti
 Setelah Usai Baru Berhenti
 Habis Bermainan Sajian Kami
 Berkumpul Dengan Suka Ria

SALAM KAMI

Salam Kami Pada Pemirsa
 Terhadap Putri dan Putra
 Yang Datang Mengunjunginya Tidak Ada Kecualinya
 Merdeka Saudara Merdeka 2x
 Waktu Kita Sedang Gembira
 Berkumpul dengan Suka Ria

TEGAK DAN TERTIB

Tegak dan Tertib
 Hukum Sangat Berguna } 2x
 Bagi Kita Semua Bangsa Indonesia 2x

Persamaan Kedudukan

Harus Tetap Terjaga

BENDERA KITA

Tujuh Belas Agustus Indonesia }
Bebas dari Penjajah Murka } 2x

Sembilan Belas Empat Puluh Lima }
Bung Karno Bung Hatta yang Bijaksana } 2x

Seluruh Rakyat Mengibarkan Benderanya }
Bendera Lambang Bahagia } 2x

Bendera Kita Sang Merah Putih }
Tanda Berani dan Suci } 2x

WAHAI TEMAN

Wahai teman, Temanku Sekalian 2x

Mari Mengabdikan Kepada Tuhan

Yang Menciptakan Semua Alam

Mudah-Mudahan Tuhan Melindungi 2x

Dari Segala Godaan Syaitoni }
Yang Meresap dalam Hati Sanubari } 2x

TERIMAKASIH

Terimakasih Kami Ucapkan }
Budi Daya dan Kebaikan }
Tidak Akan Kami Lupakan } 2x
Tuhan-Tuhan Selamat Datang Beserta Pulang }

ASSALAMU'ALAIKUM

Assalamu 'alaikum

Wa 'alaikumsalam

Assalamu 'alaikum

Tanda salam kami

Para permirsa yang hadir diacara ini

Selamat datang menikmati tari Badui

LIMAU LIDIN

Limau lidin – limau lidin – limau lidin – limau lidin – limau lidin

Limau lidin – limau lidin – akhiru limau lidin

Sudah maqom – sudah maqom

Wa dufina ngalal madina

Limau lidin – limau lidin – limau lidin

SALAM KITA

Salam Kita Pada Pemirsa

Terhadap Putri dan Putra

Yang Datang Mengunjunginya

Pada kawan-kawan kita

Merdeka Saudara Merdeka 2x

Waktu Kita Sedang Gembira

Berkumpul dengan Sukaria

MARI TEMAN

Mari teman, Temanku Sekalian 2x

Mari Mengabdikan Kepada Tuhan

Yang Menciptakan Semua Alam

Mudah-Mudahan Tuhan Melindungi 2x

Dari Segala Godaan Syaitoni

Yang Meresap dalam Hati Sanubari } 2x

TEGAK DAN TERTIB

Tegap dan tertib

Tegak badan kakinya

} 2x

Kiri kanan berganti
 Pandang kanan kiri
 Kiri kanan berganti
 Pandang kanan kiri
 Dengarkanlah....
 Tanda berhenti
 Tanda bedug berbunyi

YALAL WATON

Yalal waton, yalal waton, yalal waton
Hubul waton wala taqun ngalal iman
Fahubu faridu wauh ridzu ,
Ngidil qirman
Wal islamumuna
Wal islam ngudi nuna
Fahubu ya uh ridzu

MARKHABAN

Marhaban yanurul aini
Marhaban yadal husaini
Marhaban ahlan wahsahlan
Marhaban ya hoiro dangi

WAMINA SALAM

Wamina salam wafa durijal
Alaikum salam bias batil maqom
Alaikum salam bias batil maqom
Lailil qirom mustanul bilaili
Timbul istiroys bilaili zaman
Ai mustarih di desa semampir
Semampir menunjukan pelajaran

Mengaji qur'an bersama-sama
Ai tata alimu nginda dul basor
Ai mustareh desa semampir
Semampir menunjukan kehormatan
Laili qirom mustanul libayan

YAUMATAL

Yaumatal islam mekubu 2x
Miro qodil di muhtadim
Wa athlubu ngilmal wa athlubu 2x
Da'watan nabiyl amin
Qiroma bingis minarqo
Qiroma bingis minarqo
Wat luhu ngilmal jalil
Wabilailil jalin nasqo
Wabilailil jalin nasqo
Wat lubu lil wajalil

HALUM MUHALUM

Halum Muhalum muhalum muhalum
Halum muhalum yarijal antassalam
Qod ngalana fidunya yaman
Huffi fiadzi waali washohbihi
Wafa khunadi binabi natul kharim

KHAFIDOL ILLA

Khafidhol illa – assalamu'alaikum 2x
Karohmatan ngalal masjidil
Alaikum salam
Allahuya allah – allah huya subkhan
Ngalal haitin nabi – assalamu'alaikum 2X

Karohmatan ngalal masjidil

Alaikum salam

Allahuya allah – allah huya subkhan

MARILAH KAWAN

Marilah kawan kita umat islam

Untuk mengisi kemerdekaan

Negara kita indonesia

Kekal abadi nusa dan bangsa

Dapat mengatur sakti dan jujur

Rakyat semua menjadi makmur

Sonanol muslimin tegak dan rajin

Gerakan islam turut menjamin

Wahai saudara kita muslimin

Sekian ku tutup mengucapkan amin

Merdeka, merdeka

Sekali tetap merdeka

YAKAFI

Yakafi – Yakafi – Yakafi – Yakafi

Idzina sara dzolimin

Yagholibu yagholibu yagholibu

Unsurna ngalal kafirin

Layudhiluna ngalaina

Ila rohmati robana robi

Robbiydni bi kuati

Laila hal ngalamin

ARTI SYAIR DALAM BAHASA ARAB

Diterjemahkan oleh : Muhamad Khoirudin, FIK, UNY

MAN TAMAN

Man taman Nabi Maro Mahu

Ma adrokal Qosda

Ngindasa Ahlal Ya'lum

Ngala Sababi Yaumin Fahuwa Huda ma adrokal majda

Terjemahan :

Apa yang dicita-citakan nabi

Apakah kamu mengetahui maksud

Ketika kamu bertanya

Suatu hari yang menjadi sebab petunjuk bagi dia yang bukan sebuah kebaikan

LIMAU LIDIN

Limau lidin – limau lidin – limau lidin – limau lidin – limau lidin

Limau lidin – limau lidin – akhiru limau lidin

Sudah maqom – sudah maqom

Wa dufina ngalal madina

Limau lidin – limau lidin – limau lidin

Terjemahan :

Untuk kelahiran

Untuk kelahiran- akhir untuk kelahiran

Sudah pada tempatnya/kedudukannya

Berkailah kota ini

Untuk kelahiran

YALAL WATON*Yalal waton, yalal waton, yalal waton**Hubul waton wala taqun, ngalal iman*

Fahubu faridu wauh ridzu

Ngindil qirman

Wal islamumuna

Wal islam ngudi nuna

Fahubu ya uh ridzo

Terjemahan:

Wahai negara

Janganlah mencintai negara melebihi iman

Maka cintailah dan sayangilah

Hari raya

Dan islam agamaku

Dan islam agama kita

Maka cintailah dengan ikhlas

MARKHABAN*Marhaban yanurul aini**Marhaban yadal husaini**Marhaban ahlan wahsahlan**Marhaban ya hoiro dangi*

Terjemahan:

Selamat datang wahai engkau yang memiliki cahaya mata

Selamat datang wahai engkau yang memiliki kebaikan

Selamat datang semoga kita menjadi keluarga

Selamat datang wahai engkau orang-orang yang mengajak kebaikan

WAMINA SALAM*Wamina salam wafa durijal**Alaikum salam bias batil maqom 2x**Lailil qirom mustanul bilaili**Timbul istiroys bilaili zaman**Ai mustarih di desa semampir**Semampir menunjukan pelajaran**Mengaji qur'an bersama-sama**Ai tata alimu nginda dul basor**Ai mustareh desa semampir**Laili qirom mustanul libayan*

Terjemahan:

Dan dari keselamatan/kebaikan

Dan dari keselamatan/kebaikan diucapkan dari seorang laki-laki

Atasmu kebaikan/keselamatan dari kejahatan suatu tempat

Malam yang mulia diantara yang malam-malam yang lain

Zaman kegelapan

Ahli sejarah dari desa Semampir

*Semampir menunjukan pelajaran**Mengaji qur'an bersama-sama**Orang alim yang bijaksana**Sejarah desa semampir**Malam yang mulia sebagai petunjuk***YAUMATAL***Yaumatal islam mekubu 2x**Miro qodil di muhtadim**Wa athlubu ngilmal wa athlubu 2x**Da'watan nabiyl amin**Qiroma bingis minarqo 2x*

Wa thluhu ngilmal jalil
Wabilailil jalin nasqo 2x
Wat lubu lil wajalil

Terjemahan:

Hari-hari besar islam
 Dekat dengan hidayah/petunjuk
 Dan meminta ilmu
 Dakwahnya nabi yang dapat dipercaya
 Dengan kemuliaan nama
 Membangun negara dengan ilmu agama
 Dan dengan malam yang mulia 2x
 Membangun negara dengan agama

HALUM MUHALUM

Halum Muhalum muhalum muhalum
Halum muhalum yarijal antassalam
Qod ngalana fidunya yaman
Huffi fiadzi waali washohbihi
Wafa khunadi binabi natul kharim

Terjemahan:

Memberi salam kepada pemuda
 Memberikan salam kepada pemuda
 Sungguh kamu adalah da'i di akhir jaman
 Kamu sekalian disayangi Tuhan
 Dan kamu sekalian orang-orang mulia

KHAFIDOL ILLA

Khafidhol illa – assalamu 'alaikum 2x
Karohmatan ngalal masjidil
Alaikum salam
Allahuya allah – allah huya subkhan

Ngalal haitin nabi – assalamu'alaikum 2X

Karohmatan ngalal masjidil

Alaikum salam

Allahuya allah – allah huya subkhan

Terjemahan:

Selalu mengucapkan salam

Allah memberikan rahmat dalam masjid

Atasmu kebaikan

Allah ya allah, allah yang maha suci

Atas keluarga nabi-assalamu'alaikum

Allah memberikan rahmat dalam masjid

Atasmu kebaikan

Allah ya allah, allah yang maha suci

YAKAFI

Yakafi – Yakafi – Yakafi – Yakafi

Idzina sara dzolimin

Yagholibu yagholibu yagholibu

Unurna ngalal kafirin

Layudhiluna ngalaina

Ila rohmati robana robi

Robbiyidni bi kuati

Laila hal ngalamin

Terjemahan:

Yang maha mencukupi

Tunjukkanlah aku bahwa itu kedzoliman

Yang maha kekal

Tolong aku dari orang-orang kafir

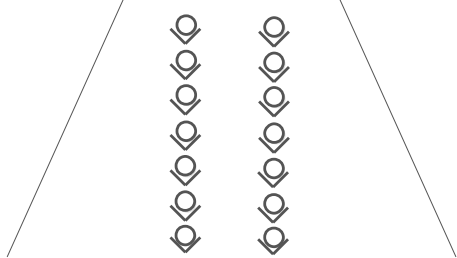
Janganlah menyesatkan kami

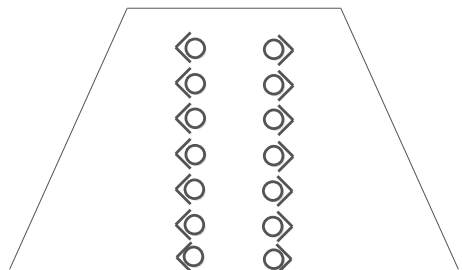
Kepada rahmat Tuhanku dan Tuhan kami

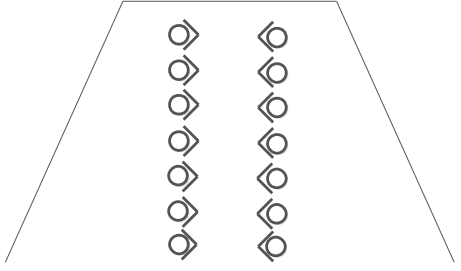
Ya Tuhan berilah kami kekuatan

Tiada tuhan semesta alam

DANCESCRIP DAN RAGAM GERAK TARI BADUI 1

No.	Judul Lagu	Hitungan	Uraian Gerak	Pola Lantai
1.	Mantaman (Jalan ayun)		<ul style="list-style-type: none"> - Posisi awal badan agak bungkuk, kaki mendhak selebar bahu, kedua tangan mengepal di depan trap cethik. 	
		1	<ul style="list-style-type: none"> - Gerakan dimulai ke kiri, kaki kiri jinjit tangan kanan ke depan badan diayunkan ke kiri, tolehan ke kiri. 	
		2	<ul style="list-style-type: none"> - Kaki kanan jinjit, badan di ayunkan ke kanan, tangan kiri ke depan, tolehan serong ke kanan, posisi lutut mendhak 	
		3	<ul style="list-style-type: none"> - Kaki kiri jinjit tangan kanan ke depan, badan diayunkan ke kiri, tolehan ke kiri, kedua lutut mendhak 	
		4	<ul style="list-style-type: none"> - Kaki kanan jinjit, badan di ayunkan ke kanan, tangan kiri ke depan, tolehan serong 	

		4 x 8	- Gerakan diulang	
4.	Salam Kami (Lampah tigo)	1 – 8	- Jalan ayun berputar saling membelakangi	
		1	- Kaki kiri mundur, badan serong ke kiri, kedua tangan mengepal di depan perut, pandangan ke depan.	
		2	- Kaki kanan <i>ngeneti</i>	
		3	- Kaki kiri maju sejajar dengan kaki kanan pandangan ke depan	
		4	- Kaki kanan mundur, badan serong ke kanan	
		5	- Kaki kiri <i>ngeneti</i>	
		6	- Kaki kanan maju sejajar dengan kaki kanan pandangan ke depan	
		7	- Kaki kiri mundur, badan serong ke kiri, kedua tangan mengepal di depan perut, pandangan ke depan.	
		8	- Kaki kanan <i>ngeneti</i>	
		6 x 8	- Gerakan diulang	

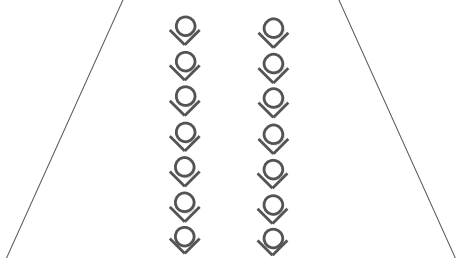
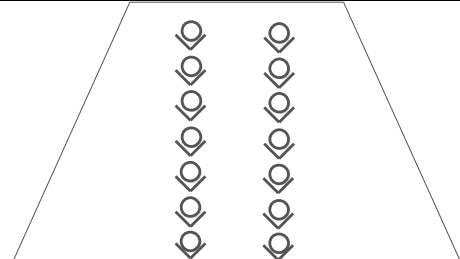
5.	Tegak dan Tertib (Kanan kiri serong)	2 x 8	<p>* Jalan Ayun</p> <p>1 - Kaki kanan melangkah maju, badan serong ke kiri, tangan kanan disamping badan tangan kiri nekuk depan dada</p> <p>2 - Kaki kiri silang di belakang kaki kanan, tangan kanan menekuk depan dada, posisi godo berdiri, tangan kiri samping trap cethik posisi mengepal</p> <p>3 - Kaki kiri melangkah ke kiri</p> <p>4 - Kaki kanan silang di belakang kaki kiri, tangan kiri menekuk depan dada, tangan kanan menekuk samping trap cethik posisi jari mengepal</p> <p>5 - Kaki kanan melangkah kanan, badan serong ke kiri, tangan kanan disamping badan tangan kiri nekuk depan dada</p> <p>6 - Kaki kiri silang di belakang kaki kanan,</p>	
----	--------------------------------------	-------	---	---

		7	-	tangan kanan menekuk depan dada, posisi godo berdiri, tangan kiri samping trap cethik posisi mengepal	
		8	-	Kaki kiri melangkah ke kiri	
			-	Kaki kanan silang di belakang kaki kiri, tangan kiri menekuk depan dada, tangan kanan menekuk samping trap cethik posisi jari mengepal	
6.	Bendera Kita (Loncat Godo)	1	-	Kaki kanan loncat ke atas, kedua tangan memegang Godo pada ujungnya, tolehan kepala ke godo	
		2	-	Kaki kiri loncat ke atas, kedua tangan memegang Godo pada ojangnya, kepala menunduk.	
		3	-	Kaki kanan loncat ke atas, kedua tangan memegang Godo pada ujungnya, tolehan kepala ke godo	
		4	-	Kaki kiri loncat ke atas, kedua tangan	

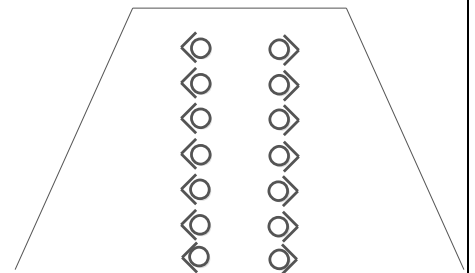
			memegang Godo pada ojangnya, kepala menunduk.	
		5	- Kaki kanan loncat ke atas, kedua tangan memegang Godo pada ujungnya, tolehan kepala ke godo	
		6	- Kaki kiri loncat ke atas, kedua tangan memegang Godo pada ojangnya, kepala menunduk.	
		7	- Kaki kanan loncat ke atas, kedua tangan memegang Godo pada ujungnya, tolehan kepala ke godo	
		8	- Kaki kiri loncat ke atas, kedua tangan memegang Godo pada ojangnya, kepala menunduk.	
		3 x 8	- Gerakan diulang	
		1 – 3	- Jalan ayun berputar	
		4	- Kaki kanan diangkat	
		5	- Kaki kanan diletakan	
		6	- Kaki kiri diangkat	
		7	- Kaki kiri diletakan	
		8	- Kaki kanan diangkat	
			- Gerakan di ulang 2x	

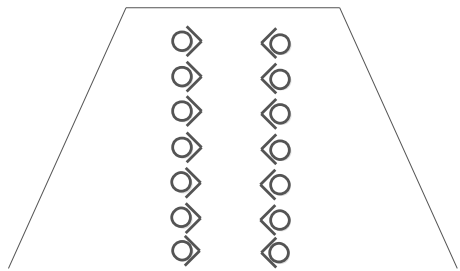
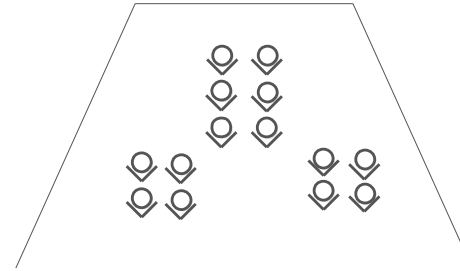
		4	- Kaki kanan melangkah maju, pandangan ke depan posisi tangan diayunkan	
		5	- Kaki kiri maju, kedua tangan menekuk di depan perut posisi tangan diayunkan	
		6	- Kaki kanan melangkah maju, pandangan ke depan posisi tangan diayunkan	
		7	- Kaki kiri maju, kedua tangan menekuk di depan perut posisi tangan diayunkan	
		8	- Kaki kanan melangkah maju, sejajar dnegan kaki kiri pandangan ke depan posisi tangan menekuk depan perut	
		2 x 8	- Gerakan di ulang	

DANCESKRIP DAN RAGAM GERAK TARI BADUI 2

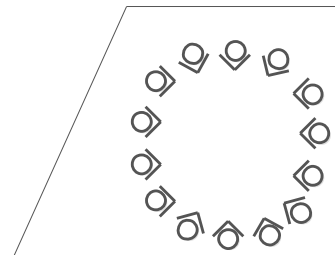
No.	Judul Lagu	Hitungan	Uraian Gerak	Pola Lantai
1.	Limau lidin (Jalan ayun maju 6 x 8)	1	- Gerakan dimulai ke kiri, kaki kiri jinjit tangan kanan ke depan badan diayunkan ke kiri, tolehan ke kiri.	
		2	- Kaki kanan jinjit, badan di ayunkan ke kanan, tangan kiri ke depan, tolehan serong ke kanan, posisi lutut mendhak	
		3	- Kaki kiri jinjit tangan kanan ke depan, badan diayunkan ke kiri, tolehan ke kiri, kedua lutut mendhak	
		4	- Kaki kanan jinjit, badan di ayunkan ke kanan, tangan kiri ke depan, tolehan serong ke kanan, posisi lutut mendhak	
		5 – 8	- Gerak diulang	
2.	Limo lidin (Loncat Godo 6 x 8)	1	- Kaki kanan loncat ke atas, kedua tangan memegang Godo pada ujungnya, tolehan kepala ke atas	
		2	- Kaki kiri loncat ke atas, kedua tangan memegang	

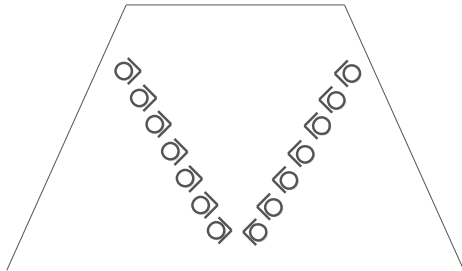
		3	- Godo pada ujungnya, kepala menunduk.	
		4	- Kaki kanan loncat ke atas, kedua tangan memegang Godo pada ujungnya, tolehan kepala ke atas	
		5 – 8	- Kaki kiri loncat ke atas, kedua tangan memegang Godo pada ojangnya, kepala menunduk.	
			- Gerakan diulang	
3.	Salam Kami (Lampah tigo 5 x 8)	1 x 8	- Jalan berputar saling membelakangi	
		1	- Kaki kiri mundur, badan serong ke kiri, kedua tangan mengepal di depan perut, pandangan ke depan.	
		2	- Kaki kanan <i>ngeneti</i>	
		3	- Kaki kiri maju sejajar dengan kaki kanan pandangan ke depan	
		4	- Kaki kanan mundur, badan serong ke kanan	
		5	- Kaki kiri <i>ngeneti</i>	
		6	- Kaki kanan maju sejajar dengan kaki kanan pandangan ke depan	
		7	- Kaki kiri mundur, badan serong ke kiri, kedua tangan mengepal di depan	



		8	<p>perut, pandangan ke depan.</p> <p>- Kaki kanan <i>ngeneti</i></p>	
4.	<p>Wahai Teman (Jalan ayun 7x8) (Nyeseran 8 x 8)</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5 – 8</p>	<p>- Menghentakkan kaki kiri ke lantai ke lantai diikuti kedua tangan mengayun, badan serong ke kiri tolehan ke bawah</p> <p>- Kedua tangan ke atas, tolehan mengikuti tangan</p> <p>- Menghentakkan kaki kanan ke lantai ke lantai diikuti kedua tangan mengayun, badan serong ke kanan tolehan ke bawah</p> <p>- Kedua tangan ke atas, tolehan mengikuti tangan</p> <p>- Gerakan di ulang</p>	
5.	<p>Yaumatai *</p> <p>(Jalan ayun lalu berhenti)</p> <p>(Jalan ayun toleh 11 x 8)</p>	<p>1 – 8</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	<p>- Jalan ayun ditempat lalu berhenti kedua tangan diturunkan</p> <p>- Kaki kiri mundur, badan serong ke kiri, kedua tangan menekuk di depan perut</p> <p>- Kaki kanan <i>ngeneti</i></p> <p>- Kaki kiri maju, kedua tangan menekuk di depan perut</p>	

		<div>4</div> <div>- Kaki kanan melangkah mundur, badan serong ke kanan</div> <div>5</div> <div>- Kaki kiri diangkat ke belakang</div> <div>6</div> <div>- Kaki kanan diangkat maju kedua tangan diangkat</div> <div>7</div> <div>- Kaki menutup kedua tangan malangkerik</div> <div>8</div> <div>- Kepala menoleh ke pasangan</div> <div>1</div> <div>- Gerak diulang 2 x</div> <div>2</div> <div>- Kaki kiri mundur</div> <div>3</div> <div>- Kaki kanan ngeneti</div> <div>4</div> <div>- Kaki kiri maju</div> <div>5 – 6</div> <div>- Kaki kanan diangkat</div> <div>7</div> <div>- Kaki kiri diangkat kedua tangan diangkat</div> <div>8</div> <div>- Kaki menutup</div> <div>- Kepala menoleh ke pasangan</div> <div>- Gerakan diulang 4 rangkaian</div>	
6.	Tegak dan Tertib (Jalan ayun 7 x 8) (Kanan kiri serong 6 x 8)	<div>1</div> <div>- Kaki kanan melangkah ke samping, badan serong ke kiri,</div> <div>2</div> <div>- Kaki kiri silang di belakang kaki kanan, tangan kanan menekuk depan muka, posisi properti berdiri, tangan</div>	

		3	- Kiri samping trap cethik posisi mengepal	
		4	- Kaki kiri melangkah ke kiri posisi tangan kiri diangkat	
		6 x 8	- Kaki kanan silang di belakang kaki kiri, tangan kiri menekuk depan muka, tangan kanan menekuk samping trap cethik posisi jari mengepal	
			- Gerakan diulang	
7.	Yalal Waton (Jalan ayun 6 x 8) (Pukul atas)	5 x 8	- Kedua kaki membuka, tangan memukul secara bergantian, badan condong ke belakang, tolehan kepala mengikuti tangan.	
8.	Marilah Kawan (Jalan ayun 10 x 8) (Salam hormat)	1 x 8	*Jalan ayun berhenti properti dipindahkan ke tangan kiri	
		1	- Kaki kanan mundur	
		2	- Kaki kiri ngeneti	
		3	- Kaki kanan diangkat	
		4	- Kedua tangan salaman	
		5	- Kaki kanan turun	
		6	- Kaki kiri diangkat	
		7	- Kaki kanan silang ke belakang, properti dipindahkan ke tangan kanan	

		<p>8</p> <p>1 – 3</p> <p>4</p> <p>1 – 3</p> <p>4</p> <p>5 putaran</p> <p>1 - 8</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kedua properti saling dipukulkan, kaki - Kaki melangkah ke kanan saling membelakangi properti dipindahkan ke tangan kiri - Hormat - Kaki melangkah berhadapan - Kaki menutup, lalu saling hormat - Gerakan diulang - Jalan ayun saling membelakangi, diakhiri dengan hormat 	
9.	Yakafi (pukul properti)	<p>8 x 8</p> <p>4 x 8</p>	<p>*jalan ayun</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jalan melangkah ke samping bersamaan dengan pasangan, sambil memukulkan properti 	 <p>The diagram shows a V-shaped formation within a trapezoidal frame. Along the left and right slanted sides of the V, there are two parallel rows of small circles, representing dancers. The circles are arranged in a way that they follow the curve of the V, with the top of the V being the widest part and narrowing towards the bottom.</p>

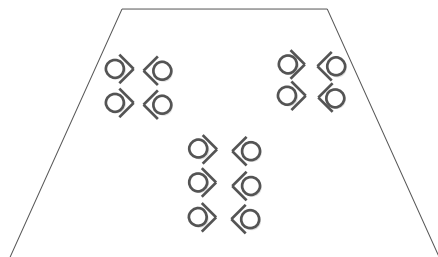
SOAL EVALUASI

1. SOAL EVALUASI 1

a) Soal Pilihan Ganda

1. Tari Badui merupakan tari tradisional yang dikembangkan dari daerah.....
 - a. Jawa tengah
 - b. Ponorogo
 - c. Yogyakarta
 - d. Sleman
2. Grup kesenian tari Badui Sabilul Muslimin Nglengis Tempel Sleman mulai berdiri pada....
 - a. 25 Oktober 1969
 - b. 28 Oktober 1967
 - c. 24 Januari 1994
 - d. 29 Juni 1969
3. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bentuk penyajian tari badui secara kelompok adalah.....
 - a. *Team work*
 - b. Kostum
 - c. Gerak
 - d. Penghayatan
4. Siapakah pengembang tari badui di dusun Semampir hingga sekarang.....
 - a. Sobini
 - b. Suwarji
 - c. Asrongi
 - d. Abdul Basar
5. Salah satu unsur pendukung tari tradisional adalah.....
 - a. Ketukan tari
 - b. Ekspresi
 - c. Keindahan
 - d. Irian Tari
6. Salah satu ciri gerak tari Badui adalah.....
 - a. Gerak jalan mengayun
 - b. Gerak pelan
 - c. Gerak mata
 - d. Gerak melambai-lambai
7. Properti yang digunakan pada tari Badui adalah...
 - a. Kipas
 - b. Keris
 - c. Godo/gembel
 - d. Godo

8. Julukan bagi orang-orang yang bertempat tinggal tidak tetap yang hidup di sekitar jazirah Arab disebut dengan....
- Suku Badui
 - Suku Arab
 - Suku Dayak
 - Suku Bugis
9. Kesenian jenis tari tradisional yang menggambarkan pasukan prajurit yang sedang melakukan latihan perang disebut
- Tari Perang
 - Tari Prajurit
 - Tari Badui
 - Tari Rantak
10. Pergerakan penari tunggal dari suatu posisi atau tempat ke posisi berikutnya bila digambarkan akan membentuk suatu garis, baik itu garis lurus maupun garis lengkung tetapi bersifat maya disebut dengan.....
- Pola hidup
 - Pola penari
 - Pola lantai
 - Pola garis
11. Gambar bentuk pola lantai pada gambar di bawah adalah garis.....



- Lengkung
 - Horizontal
 - Diagonal
 - Lurus
12. Berapa jumlah penari pada tari Badui....
- 1
 - 7
 - 23
 - 30
13. Lanjutan syair berikut adalah.....
- Limau lidin – limau lidin – limau lidin – limau lidin – limau lidin*
Limau lidin – limau lidin – akhiru limau lidin

- Wa dufina ngalal madina*
 - Limau lidin
 - Sudah maqom sudah maqom
 - Sudah makan sudah makan

14.



Gambar di atas merupakan salah satu kostum yang terdapat pada tari Badui, disebut apakah salah satu kostum tersebut.....

- a. Sampur
 - b. Slepe
 - c. Kain jarik
 - d. Stagen lontong
15. Ciri-ciri gerakan pada tari Badui yakni...
- a. Lemah, patah-patah, mengayun
 - b. Kuat/energik, patah-patah, jalan mengayun
 - c. Semangat, tangan tinggi, mendhak
 - d. Mendhak, pandangan ke depan, patah-patah

B. Soal Isian Singkat

- 16. Tari Badui merupakan jenis tarian.....
- 17. Cikal bakal berkembangnya tari Badui berasal dari dusun.....
- 18. Tari Badui pertama kali dikembangkan oleh.....
- 19. Tahun berapakah tari Badui pertama kali dikembangkan.....
- 20. Apa properti yang digunakan pada tari Badui.....



2. Soal Evaluasi 2

a) Soal Pilihan Ganda

1. Salah satu ragam pada tari Badui adalah sebagai berikut, *kecuali*.....
 - a. Jalan maju mundur
 - b. Jalan ayun
 - c. Loncat Godo
 - d. Lampah tigo
2. Kaki kanan melangkah maju, badan serong ke kiri, tangan kanan disamping badan tangan kiri nekuk depan dada. Kaki kiri silang di belakang kaki kanan, tangan kanan menekuk depan dada, posisi godo berdiri, tangan kiri samping trap cethik posisi mengepal
deskripsi ragam gerak pada tari Badui disebut dengan.....
 - a. Jalan ayun
 - b. Loncat Godo
 - c. Kanan kiri serong
 - d. Nyeseran
3. Tegak dan Tertib Hukum Sangat Berguna 2x
Bagi Kita Semua
Persamaan Kedudukan Harus Tetap Terjaga
Lanjutan syair lagu diatas adalah.....
 - a. Bangsa merdeka
 - b. Indonesia raya
 - c. Rakyat Indonesia
 - d. Bangsa Indonesia
4. Nama ragam gerak tari Badui adalah sebagai berikut, *kecuali*....
 - a. Jalan ayun, lampah maju, maju mundur serong
 - b. Jalan maju, lampah tigo henti, lampah tiga
 - c. Kanan kiri serong, lampah tiga henti, jalan ayun putar
 - d. Jalan ayun putar, loncat Godo, kanan kiri serong
5. Nilai-nilai pendidikan yang terkandung pada tari Badui salah satunya nilai religius, terdapat pada apakah nilai tersebut.....
 - a. Gerakan kaki
 - b. Gerakan tangan
 - c. Syair lagu
 - d. Pola lantai

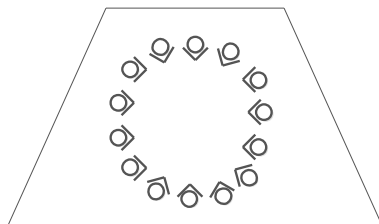
b) Soal Menjodohkan

6. Jodohkanlah pertanyaan berikut ini, yang sesuai dengan kolom bagian kanan!	
	a. Topi Turki
	b. Baju Rompi
	c. Celana Panji
7. Jodohkanlah pertanyaan berikut yang disesuaikan dengan gambar dibawah ini.	
	a. Terbang Genjreng

	b. Godo/Gembel
	c. Binggel

c) Soal Isian Singkat

8. Grup kesenian yang ikut mengembangkan kesenian tari Badui adalah Grup Kesenian.....
9. Terinspirasi dari tokoh apakah kostum yang digunakan pada tari Badui.....
10. Alat musik yang berjumlah tiga untuk mengiri tari Badui adalah.....
11. Syair yang dibawakan pada tari badui diambil dari Kitab.....
- 12.



Gambar pola lantai diatas disebut dengan bentuk pola lantai.....

d) Soal Benar Salah

13. Nama ragam video berikut adalah nyeseran?



- a. True
- b. False

14. Nama ragam gerak video berikut adalah lampah tigo?



- a. True
- b. False

15. Nama ragam gerak berikut adalah jalan ayun toleh?



- a. True
- b. False

16. Judul syair lagu pada video berikut adalah tegak dan tertib?



- a. True
- b. False

17. Judul syair lagu video berikut adalah "Yalal Waton"?



- a. True
- b. False

18. Nama ragam gerak video berikut adalah pukul atas?



- a. True
- b. False

19. Nama ragam gerak video berikut adalah jalan maju?



- a. True
- b. False

20. Nama ragam gerak video berikut adalah salam hormat?



- a. True
- b. False

3. Kunci Jawaban Soal Evaluasi 1

a) Pilihan Ganda

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. D | 6. A | 11. D |
| 2. A | 7. C | 12. D |
| 3. A | 8. A | 13. C |
| 4. B | 9. C | 14. D |
| 5. D | 10. C | 15. B |

b) Soal Isian singkat






1. Tradisional
2. Semampir
3. 1965
4. Abdul Basar
5. Godo/Gembel

4. Kunci Jawaban Soal Evaluasi 2

1. A
2. C
3. D
4. A
5. C
- 6.



d. Topi Turki

	<p>e. Baju Rompi</p>
	<p>f. Celana Panji</p>
<p>7.</p>	
	<p>d. Terbang Genjreng</p>
	<p>e. Godo/Gembel</p>
	<p>f. Binggel</p>

8. Muslimin
9. Abu Nawas
10. Terbang Genjreng
11. Khotijah
12. Lingkaran
13. False
14. True
15. True
16. False
17. False
18. True
19. False
20. True

LAMPIRAN 7

SURAT-SURAT



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http: //www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 347a/UN.34.12/DT/III/2015
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : **Permohonan Izin Perpanjangan Penelitian**

Yogyakarta, 16 Maret 2015

Kepada Yth.

Kepala SMP Negeri 2 Godean

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Perpanjangan Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER PEMBELAJARAN TARI BADUI UNTUK SISWA SMP DI KABUPATEN SLEMAN

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : PUSPITA MELATI
NIM : 11209241038
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Tari
Waktu Pelaksanaan : Maret – Mei 2015
Lokasi Perpanjangan Penelitian: SMP Negeri 2 Godean

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



Dekan Pendidikan FBS,

Indah Seboh Utami, S.E.

NIP 19670704 199312 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
 Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
 Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3621 / 2014

**TENTANG
 PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
 Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
 Nomor : 070/Kesbang/3571/2014
 Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 21 Nopember 2014

MENGIZINKAN :

Kepada :
 Nama : PUSPITA MELATI
 No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11209241038
 Program/Tingkat : S1
 Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
 Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo Yogyakarta
 Alamat Rumah : DK. Kubang Rowokele Kebumen Jateng
 No. Telp / HP : 085747386072
 Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER
 PEMBELAJARAN TARI BADUI UNTUK SISWA SMP DI KABUPATEN
 SLEMAN.**
 Lokasi : SMP Negeri 2 Godean, Sleman
 Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 21 Nopember 2014 s/d 21 Februari 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 21 Nopember 2014

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Godean
5. Ka. SMP Negeri 2 Godean, Sleman
6. Dekan FBS - UNY
7. Yang Bersangkutan

Sekretaris
 Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



ERENY MARYATUN, S.IP, MT
 Pembina, IV/a
 NIP 19720411 199603 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 GODEAN
Alamat : Sidomoyo, Godean, Sleman, Yogyakarta ☎ (0274) 7114120 ✉ 55564

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.3 / 058 / 2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ris Santosa, S.Pd.
NIP : 19640414 198803 1 008
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 2 Godean

Menerangkan bahwa :

Nama : Puspita Melati
NIM : 11209241038
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Prodi : Pendidikan Seni Tari
Program Study : S-1

Yang bersangkutan telah mengadakan Survei, Observasi dan Penelitian di SMP Negeri 2 Godean Kabupaten Sleman dengan judul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER PEMBELAJARAN TARI BADUI UNTUK SISWA SMP DI KABUPATEN SLEMAN" pada bulan Maret s/d April 2015.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Godean, 8 April 2015

Kepala Sekolah,



Ris Santosa, S.Pd.
Pembina, IV / a

NIP. 19640414 198803 1 008

LAMPIRAN 8

DOKUMENTASI KEGIATAN

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 41: Wawancara dengan Bapak Asrongi
(Foto Pipit, 2015)



Gambar 42: Wawancara dengan Bapak Suwarji
(Foto Pipit, 2015)



Gambar 43: Peneliti Mempresentasikan Produk Multimedia Interaktif
(Foto Pipit, 2015)



Gambar 44: Uji Coba Oleh Ahli Materi
(Foto Pipit, 2015)



Gambar 45: Peserta Didik Mencoba Produk Multimedia Interaktif
(Foto Pipit, 2015)



Gambar 46: Uji Coba Kelompok Terbatas Menilai Produk Multimedia Interaktif
(Foto Pipit, 2015)



Gambar 47: Uji Coba Ahli Media
(Foto Puspita, 2015)



**Gambar 48: Siswa Melakukan Penilaian Multimedia Interaktif
pada Uji Coba Lapangan**
(Foto Puspita, 2015)